狂龍國際出版

漫画学习乐园 3

素兰和乔英教学之立体与动作

游素兰 乔英 编著



台湾漫画家游素兰、乔英倾情打造

漫画新手学习宝典

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

漫画学习乐园 3

素兰和乔英教学之立体与动作

游素兰　乔英　编著



台湾漫画家游素兰、乔英倾情打造
漫画新手学习宝典

人民邮电出版社
北京

图书在版编目（CIP）数据

漫画学习乐园．素兰和乔英教学之立体与动作／游素兰，乔英编著．—北京：人民邮电出版社，2009.9
ISBN 978-7-115-21155-2

I．漫… II．①游…②乔… III．漫画—技法（美术）IV．J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字（2009）第149500号

本著作 2001 年由狂龙国际有限公司出版，有关本著作所有权利归属于游素兰和乔英。简体中文版权 2009 年经由狂龙国际有限公司正式授予人民邮电出版社。

内容提要

本书是“漫画学习乐园”系列中的一本，由台湾著名漫画家游素兰、乔英编写而成。书中详细讲解了表现人物立体感和动作的绘制技法，包括光源和阴影的表现方式、人物脸部和全身的阴影表现方法、人物透视和立体场景的绘制方法、动作和重心的关系及表现方法、配合发丝和服饰来表现动作、运用效果线来表现动作，以及常用动作示范等内容。

本书内容浅显易懂，绘画步骤细致，并有台湾著名漫画家游素兰、乔英等人讲解的大量范例作品，适合漫画爱好者作为自学教材，也适合漫画、动画、游戏、影视等专业作为培训教材。

漫画学习乐园——素兰和乔英教学之立体与动作

◆ 编　　著　游素兰　乔　英
　 责任编辑　郭发明
◆ 人民邮电出版社出版发行　　北京市崇文区夕照寺街 14 号
　 邮编　100061　　电子函件　315@ptpress.com.cn
　 网址　http://www.ptpress.com.cn
　 北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
◆ 开本：700×1000　1/16
　 印张：9
　 字数：170 千字　　　　2009 年 9 月第 1 版
　 印数：1 – 4 000 册　　2009 年 9 月北京第 1 次印刷

著作权合同登记号　图字：01-2009-4703

ISBN 978-7-115-21155-2

定价：18.00 元

读者服务热线：(010)67132692　印装质量热线：(010)67129223
反盗版热线：(010)67171154

素兰和乔英教学之立体与动作·立体篇

第一回 立体概论

☆光和影的作用
☆光和影的运用方式



目　录



漫画学习乐园——素兰和乔英教学之立体与动作

MANHUA XUEXI LEYUAN

游素兰　　乔英

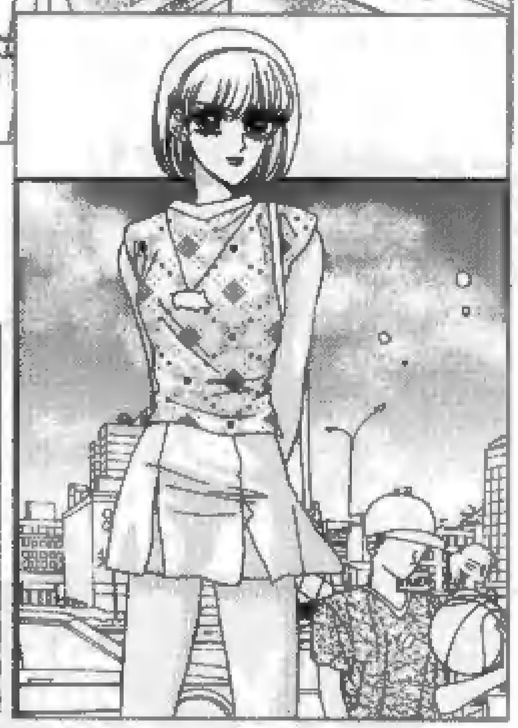
立体篇　/ 1

第一回 • 立体概论 /1
光和影的作用
光和影的运用方式
第二回 • 光源和阴影的关系 /9
找出光的来源
基础物体的阴影
第三回 • 阴影表现的方式 /15
物体的质感
阴影的细微差异
第四回 • 人物的脸部阴影 /23
各种角度的脸部阴影表现
脸部阴影的运用时机
第五回 • 人物全身的阴影 /33
人体各种角度的阴影
刻画人体阴影的各种风格
第六回 • 人物的透视 /41
身体的各种角度
角度的运用
第七回 • 场景的立体描绘 /55
场景的角度
人物和背景搭配













动作篇 / 73

第一回・动作与剧情的关系 /73
随着剧情走向设计动作
分镜和动作的关系
第二回・重心的原理 /91
何谓重心和重心线
重心和平衡感
第三回・动作和重心的关系 /97
由重心不稳所形成的动感
加强动作的速度
第四回・动作的透视 /105
人体的透视和远近感
突显动作的力道
第五回・发丝和服饰的配合 /119
飘动带来的方向感
加强动作的速度感
第六回・运用效果线 /125
调整画面的效果
运用辅助动作和速度线的方法
第七回・常用动作示范 /132
最受读者欢迎的动作
同一个动作的不同角度






在纸面上要描绘立体的世界，必须把握：
精确的轮廓
透视的原则。
光影的掌握。
线条的粗细。
在处理阴影之前应该先了解光和影的作用。
其他部分已经讲解过了。
现实中的物体经过光的照射都会产生影子。
但是在漫画中，光与影却有很多不同的运用方式。



处理光影的作用

1.为人物或物品制作立体感。

不同的阴影处理方式，会产生不同的质感和气氛。

精灵雕像\遗迹 ©游素兰



2.表达人物情绪。

人物脸上的阴影越暗沉，表示负面的情绪越强烈。

关亦晴\仙狐传说 ©乔英

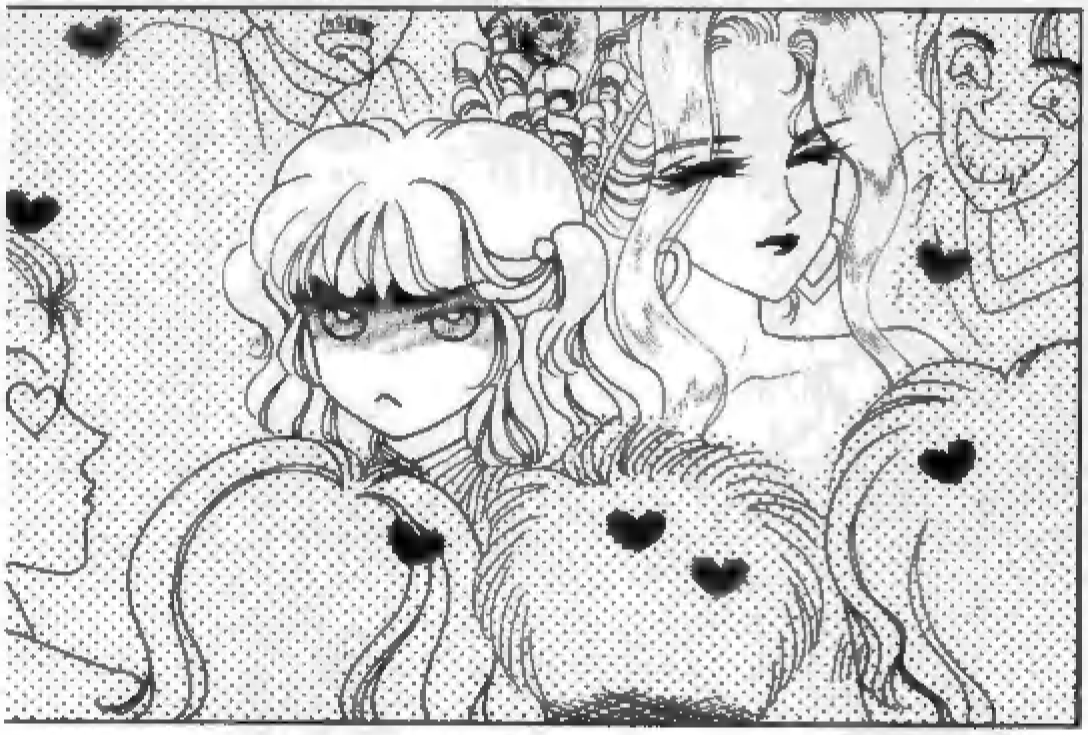

3.处理气氛。
4.处理背景的立
体感和远近感。
遗迹 © 游素兰
！

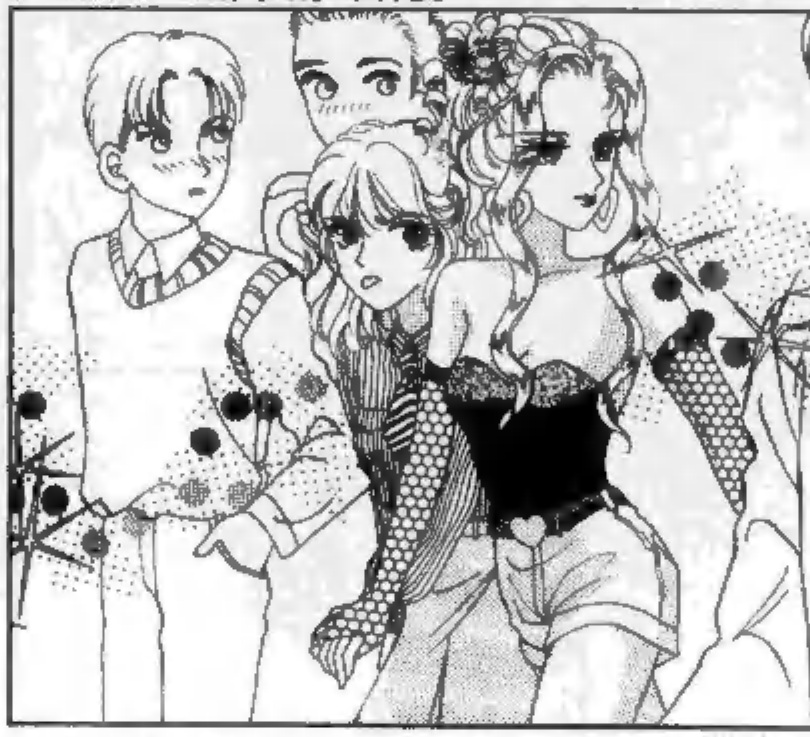

5.表现自然的
天气状态、
时间或光源。
树影、室内、街景
等的阴影处理皆属
于此类，这些都是
一种较平实、自然
的阴影。
仙狐传说 © 乔英

6. 凸显主题或主要人物。

常用方式：将四周人物变暗，以亮度凸显主角。

或将主要人物作精细的阴影处理，只强调主题，其余淡化。





7. 表达人物和物品的存在感或动作状态。

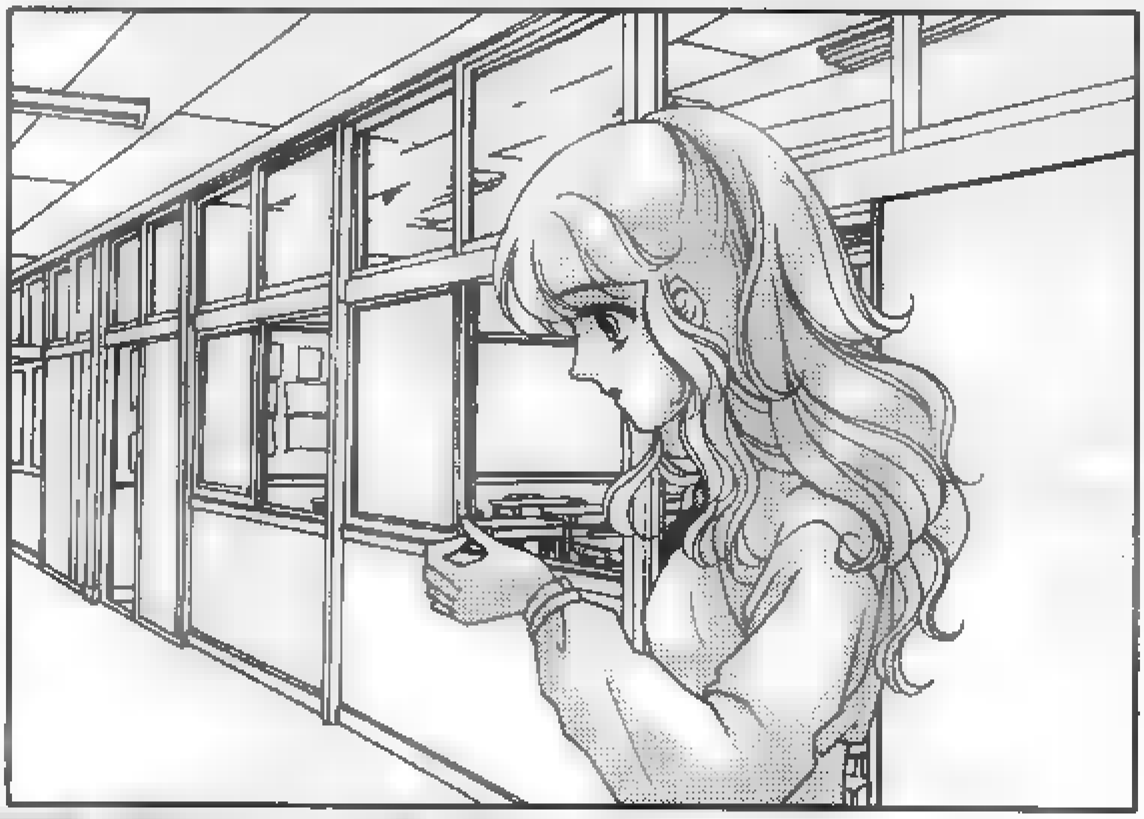
地面上的阴影会加强人物的存在感；利用物品和地面阴影的距离，可以表达移动物的状态或位置。



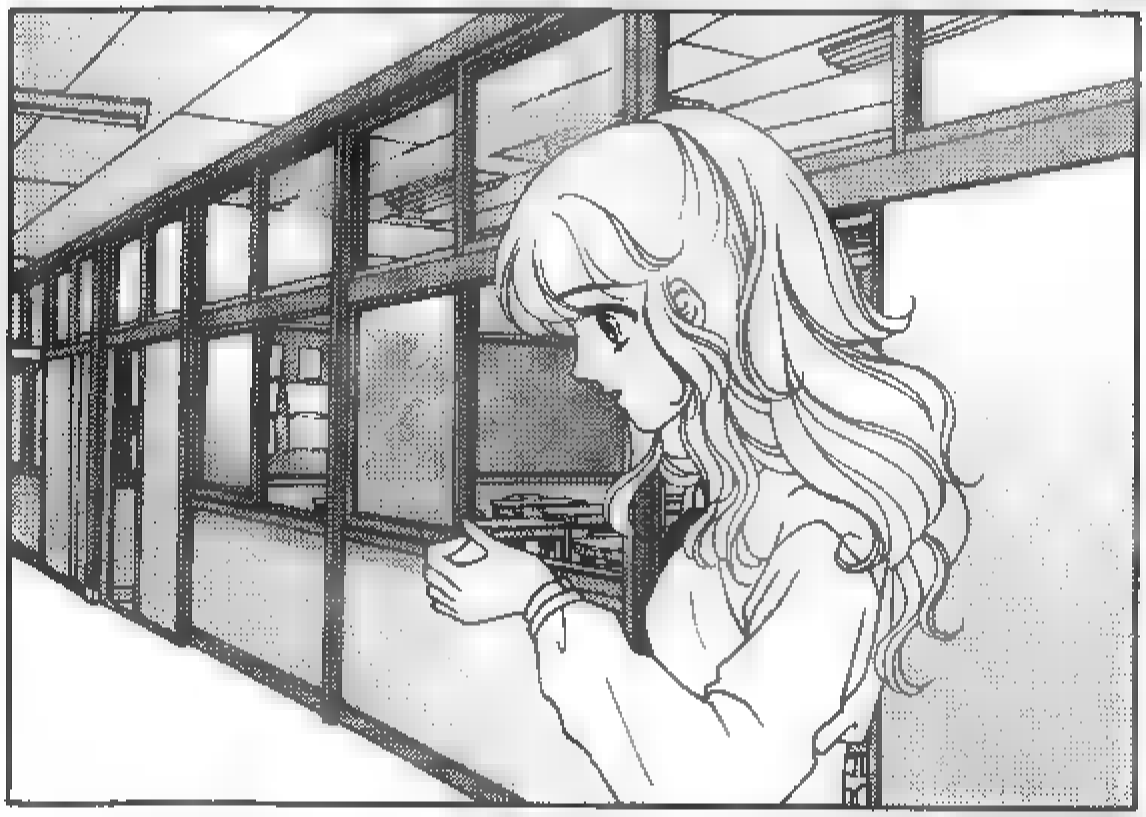


例图：仙狐传说 ©乔英；遗迹 ©游素兰


画面死板板
加光影
活泼的画面
光影的分布会影响到画面的活泼度。
光影的多少会因作者的风格而不同，
依个人需求来判断、使用。
有重点地加阴影
美梦 ©乔英
有时候要依据画面的完稿程度来增减阴影的比例。
强调立体感
遗迹 ©游素兰

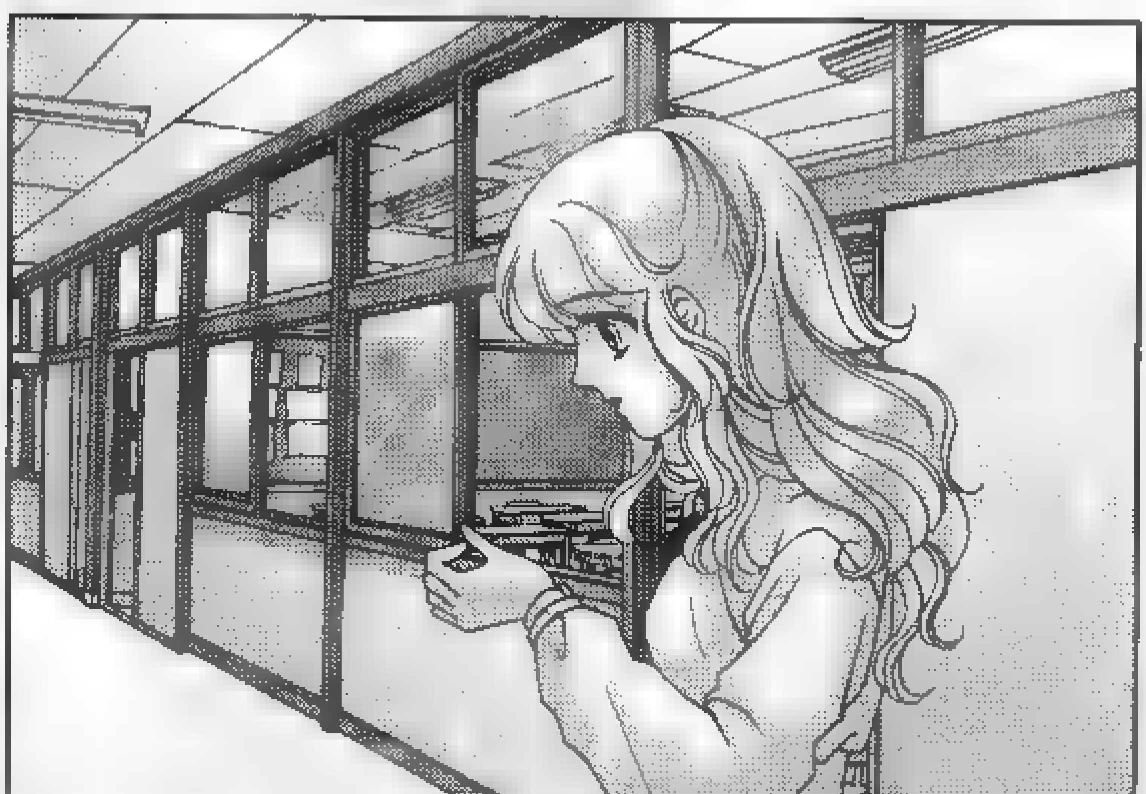


有的人只画人物的阴影，或是只画背景的阴影。



也有的人给背景和人物都加阴影，这是个人的风格问题。






要注意阴影占
画面的比例。
全部不处理，画面
会变得平板、不
生动，
全部处理又会让画
面太沉重，分散重
点。
所以……
我绝对不
放弃!
我一定要
成为神将
哪吒!
正确掌握使
用光影的时
机，
可以加强
剧情的张
力喔!

翔龙记 ©游素兰



素兰和乔英教学之立体与动作·立体篇

第二回
光源和阴影的关系



☆找出光的来源

☆基础物体的阴影

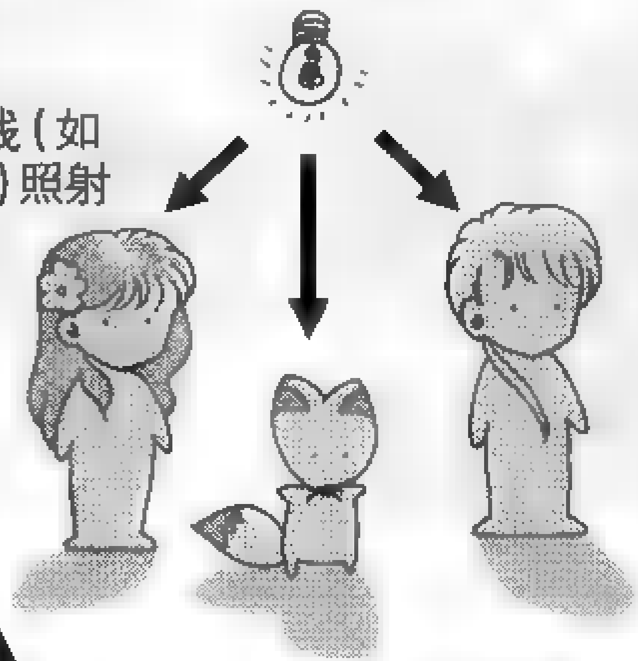




决定阴影的要素：

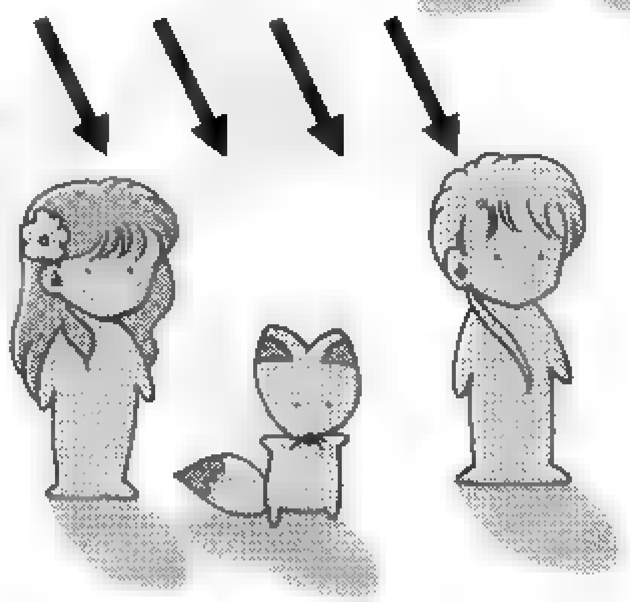
1. 光源的不同种类会形成不同的阴影。

b. 人工光线（如各类灯光）照射的阴影。



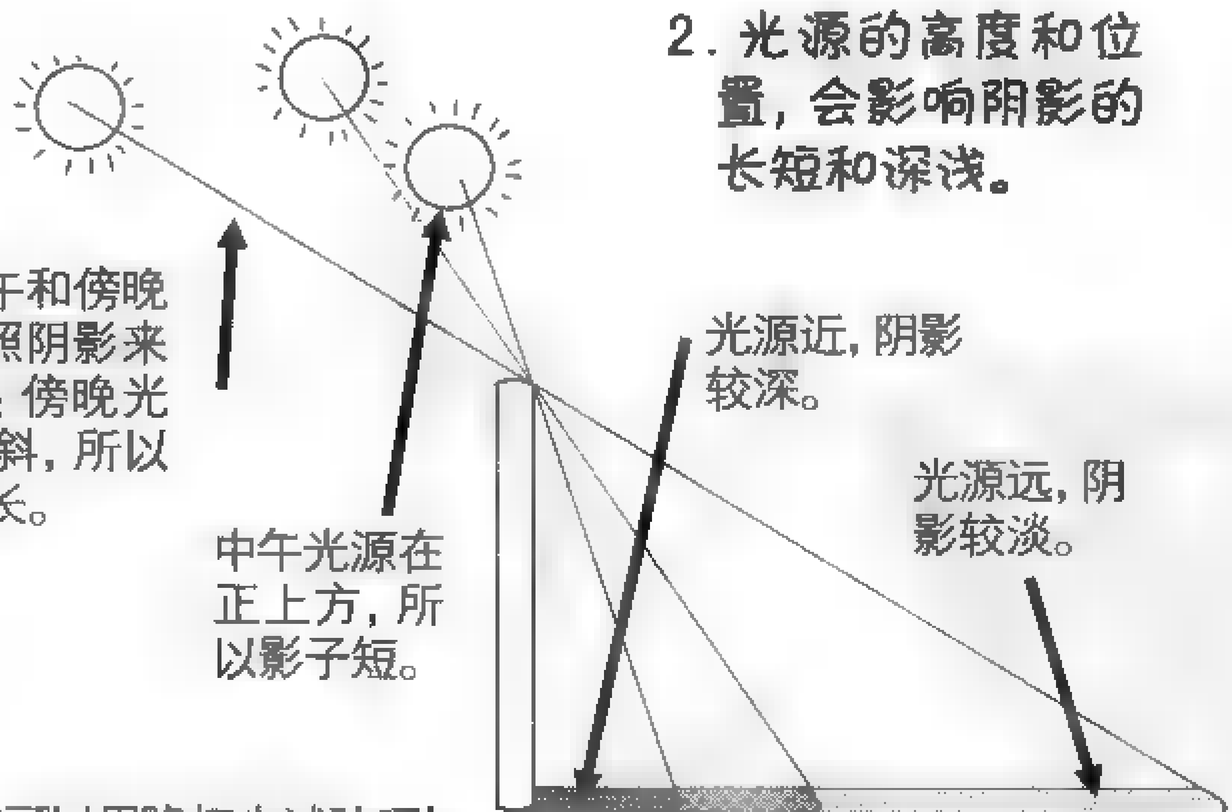
a. 自然光（日光或月光）照射的阴影。

自然光是一种平行的光，所以阴影的角度是平行的。



人工光线是由一点或多点照射出的光线，所以阴影的角度是放射型的。

2. 光源的高度和位置，会影响阴影的长短和深浅。



以中午和傍晚的日照阴影来举例：傍晚光源偏斜，所以影子长。

中午光源在正上方，所以影子短。

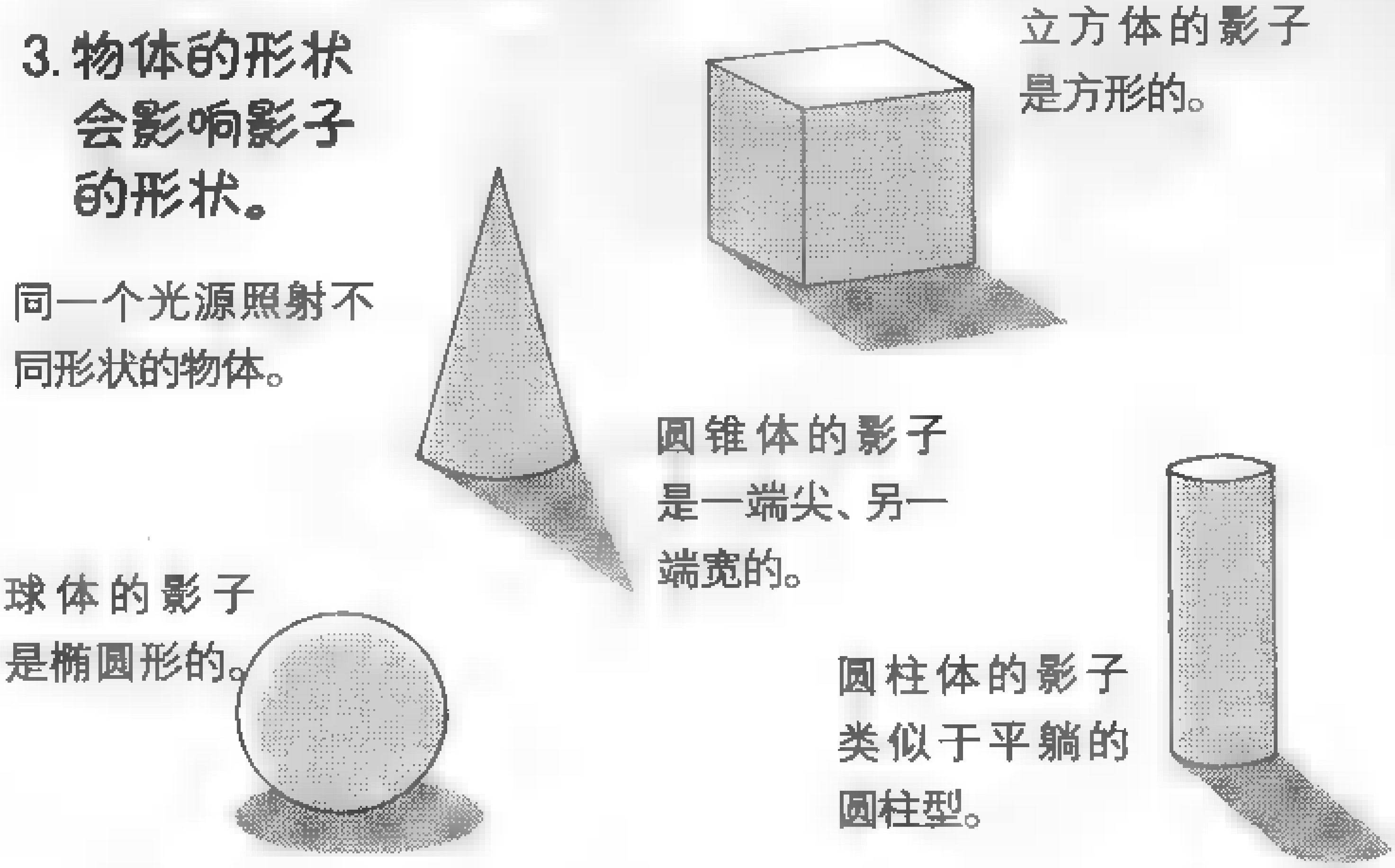
光源近，阴影较深。

光源远，阴影较淡。

※可以用路灯来试验喔！

3. 物体的形状会影响影子的形状。

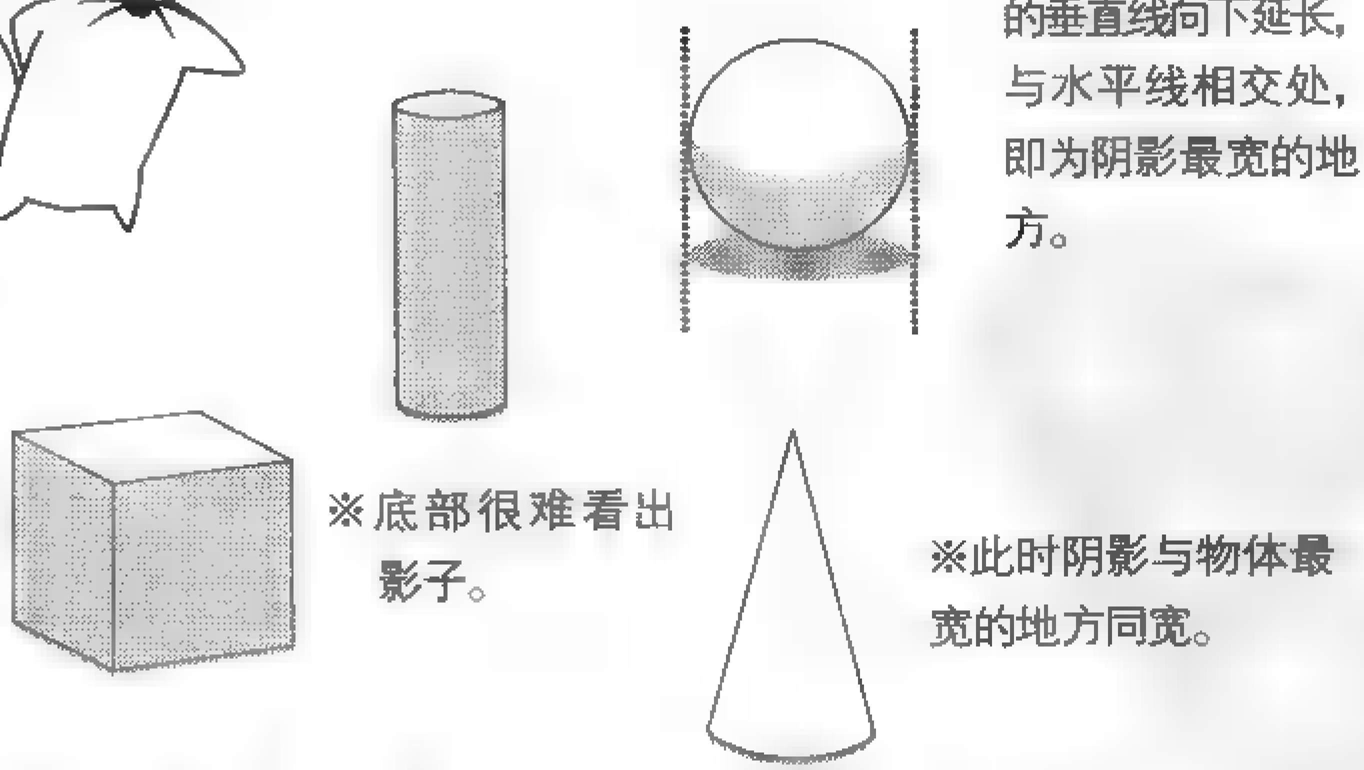
同一个光源照射不同形状的物体。





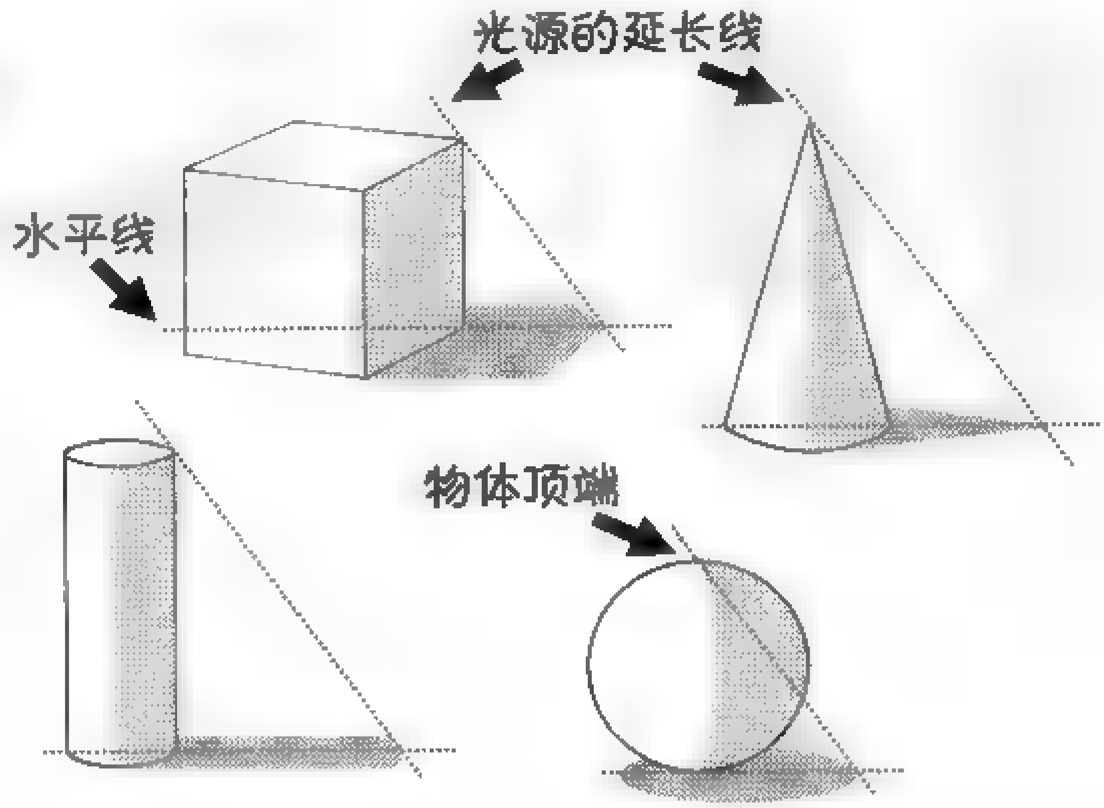
a. 光源来自上方。

将物体最宽部位的垂直线向下延长，与水平线相交处，即为阴影最宽的地方。



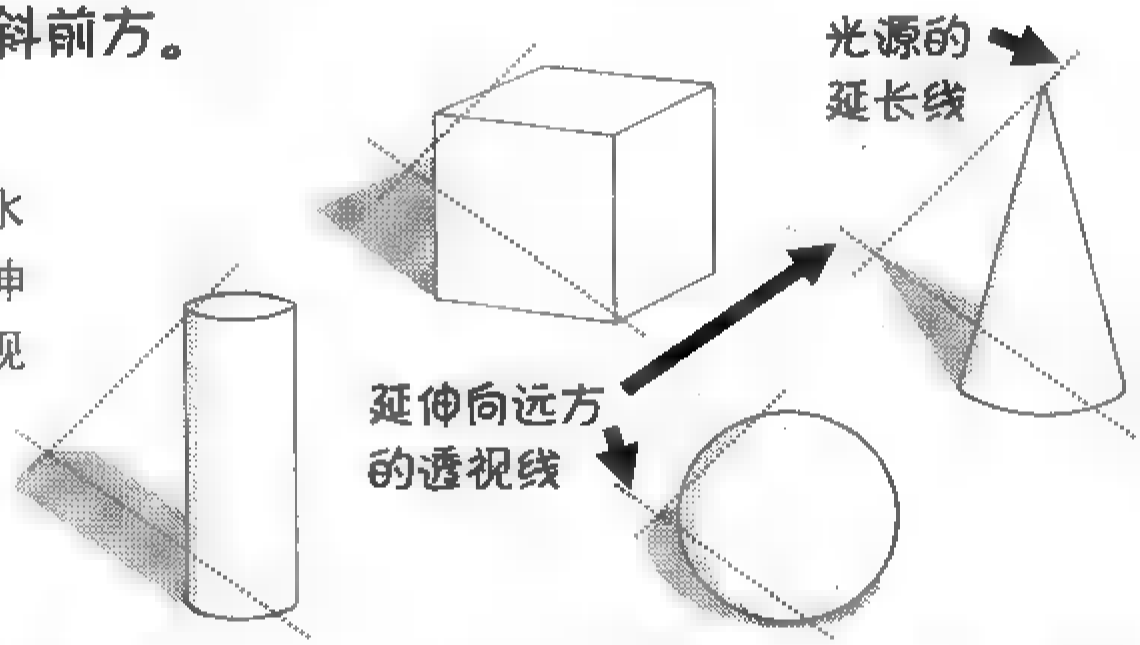
b. 光源来自侧面。

画出物体和地面的水平线，由物体顶端拉出光源的延长线，和水平线相交的点即为阴影的最长点。



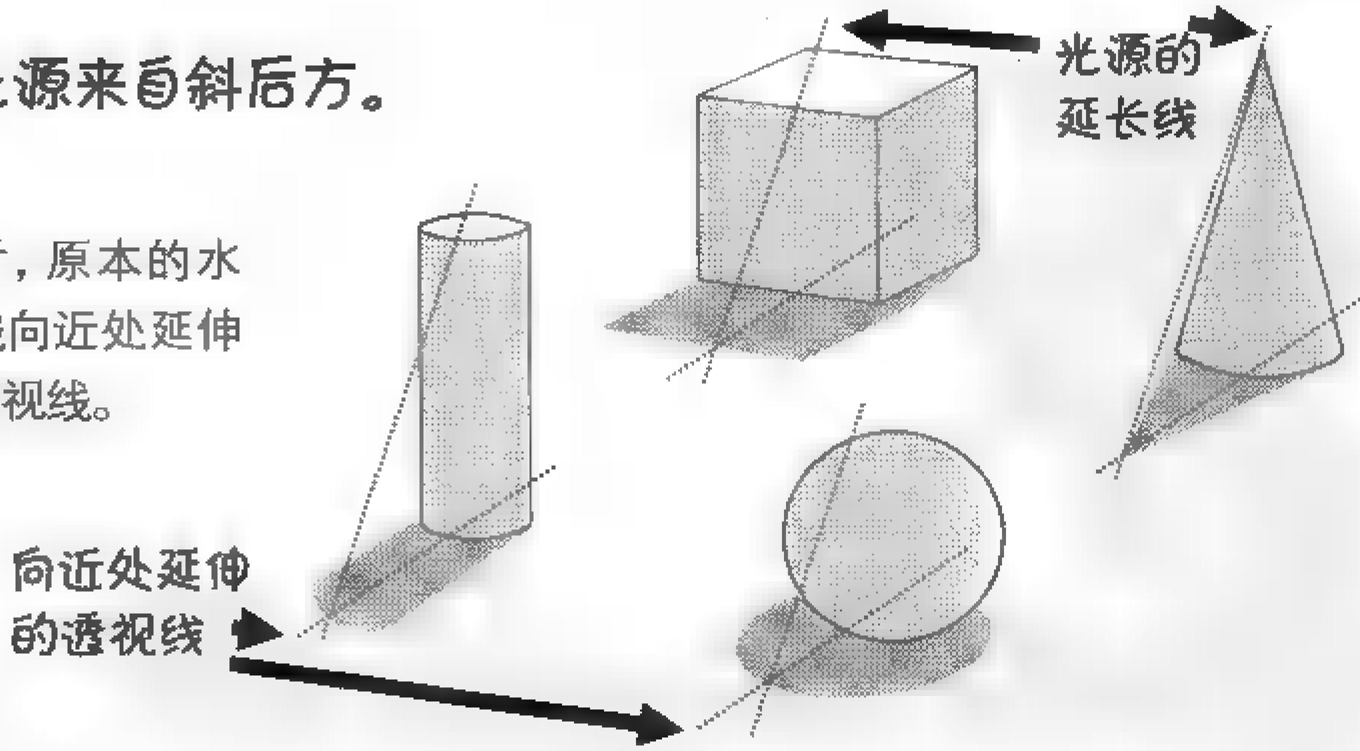
c. 光源来自斜前方。

画法同前，但水平线变成延伸向远方的透视线。



d. 光源来自斜后方。

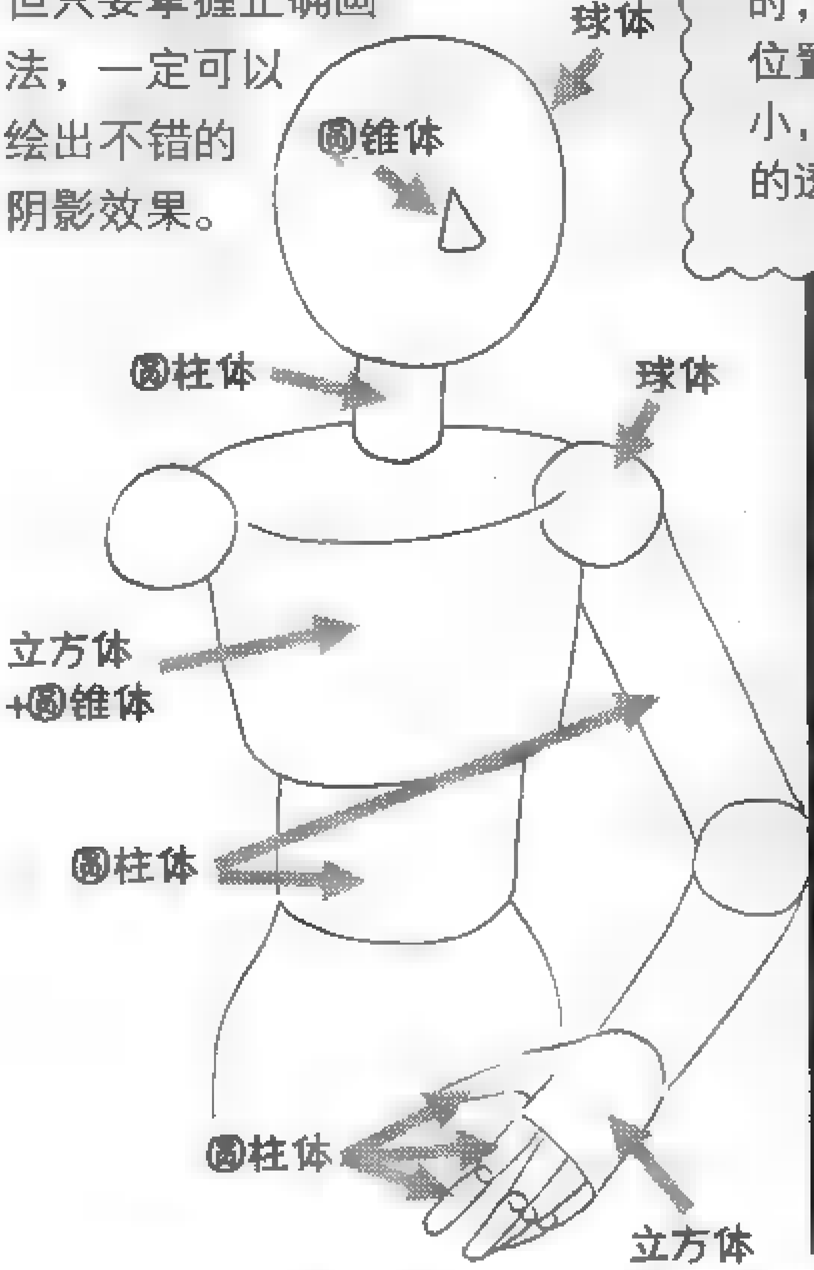
此时，原本的水平线向近处延伸为透视线。

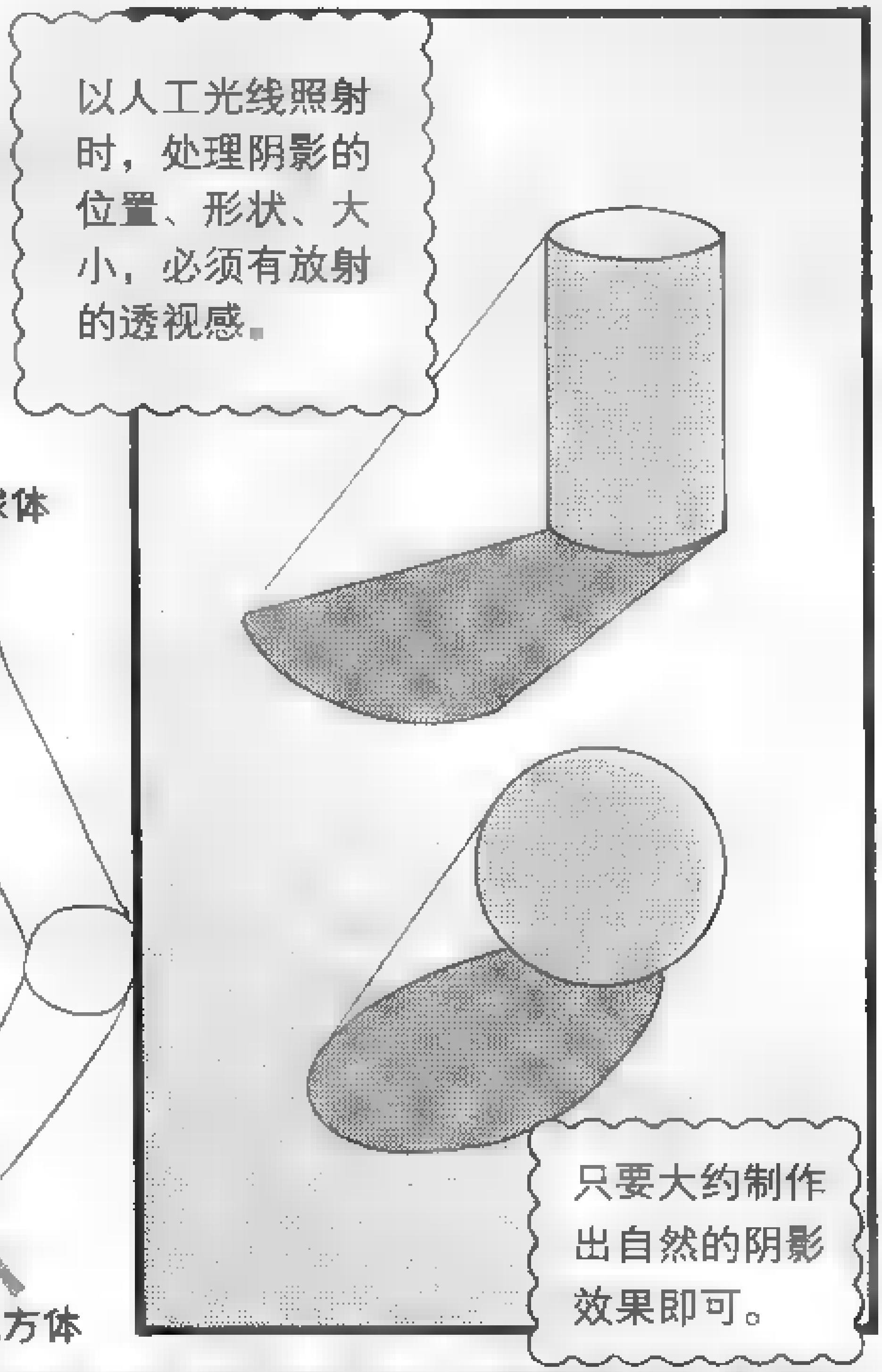


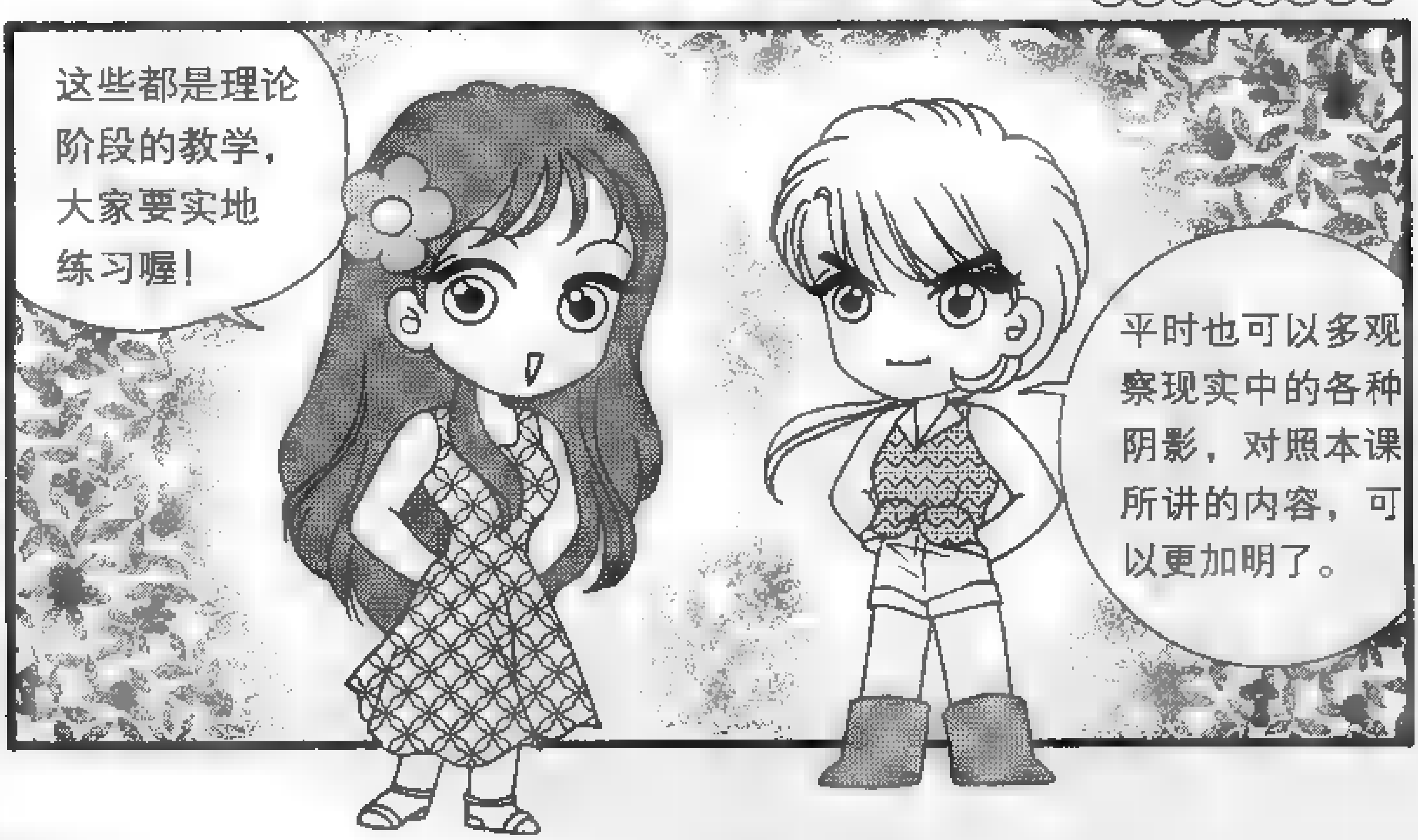


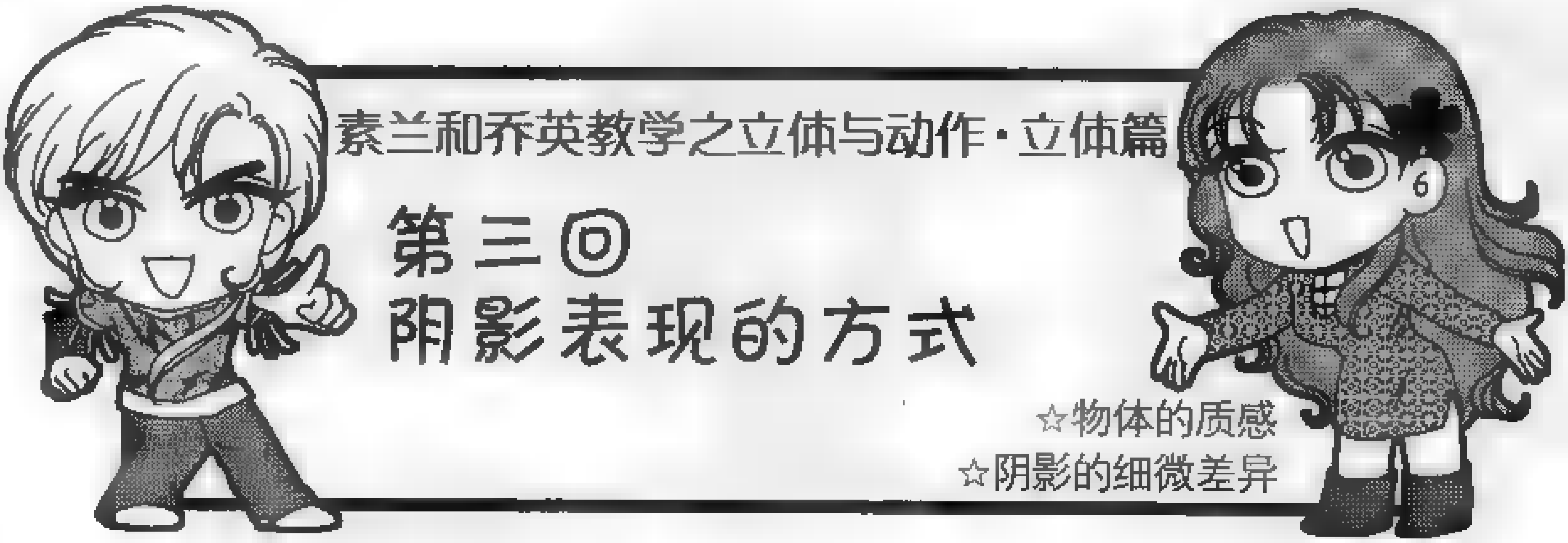
这些就是常用的光影角度。
人、物、景等，都可以参照这4种基础立体的阴影，绘画出各种角度的光影喔！
例：建筑物或室内景物：
可参照圆柱体、立方体、球体、圆锥体的阴影来绘画出细致的阴影。
物品：参照最相似的基础立体综合而成。
因为形状较复杂，小小的器具，往往综合了4种基础立体的阴影。

人物：比起人工物品，人物的构造更加复杂，但只要掌握正确画法，一定可以绘出不错的阴影效果。








素兰和乔英教学之立体与动作·立体篇
第三回
阴影表现的方式
☆物体的质感
☆阴影的细微差异

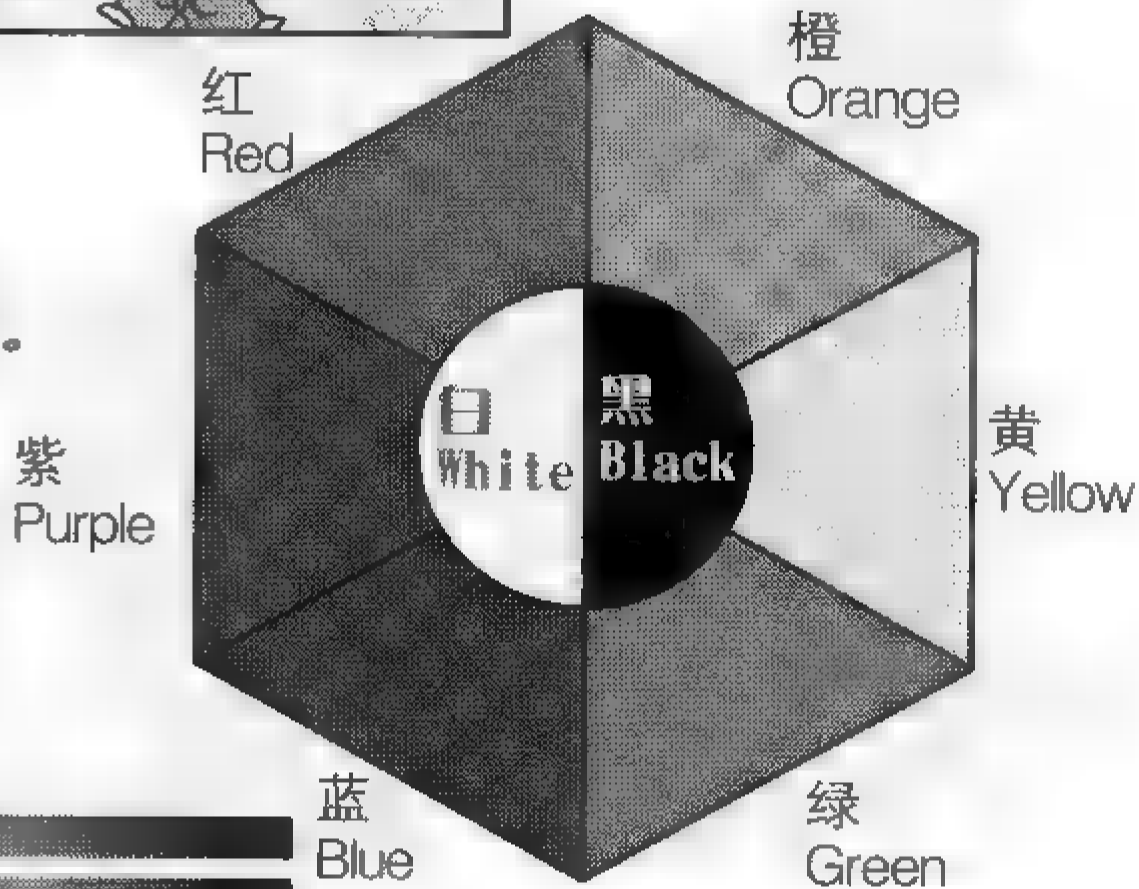

现实中，阴影的层次变化很多。
但是绘制成图像时，必须经过简化和修改的程序。
简化
简化、修改
让画面更简洁，也更能彰显重点。



在色彩学中，

色相

→代表颜色的种类，
如红、橙、黄、绿、蓝等各种颜色。

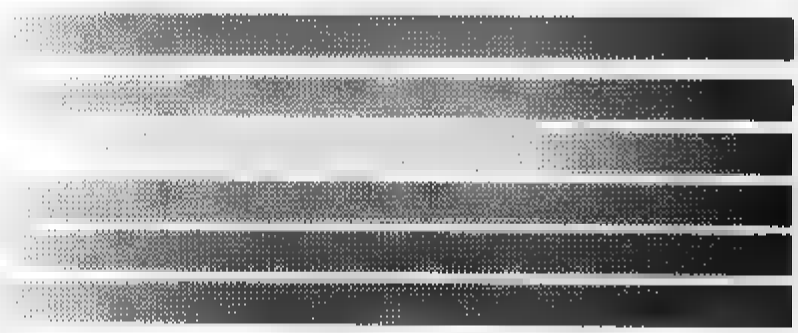


彩度

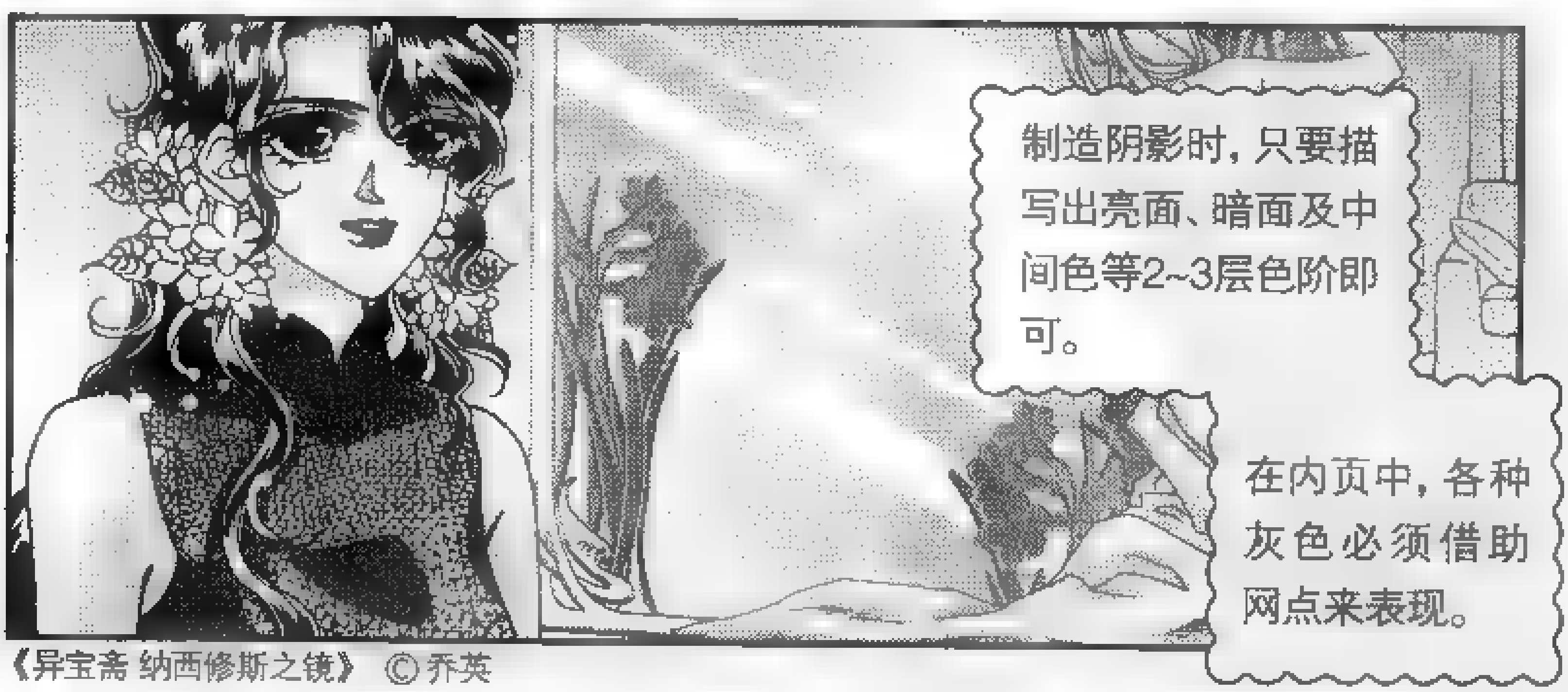
→色彩的艳丽度。

明度

→色彩的明暗度。



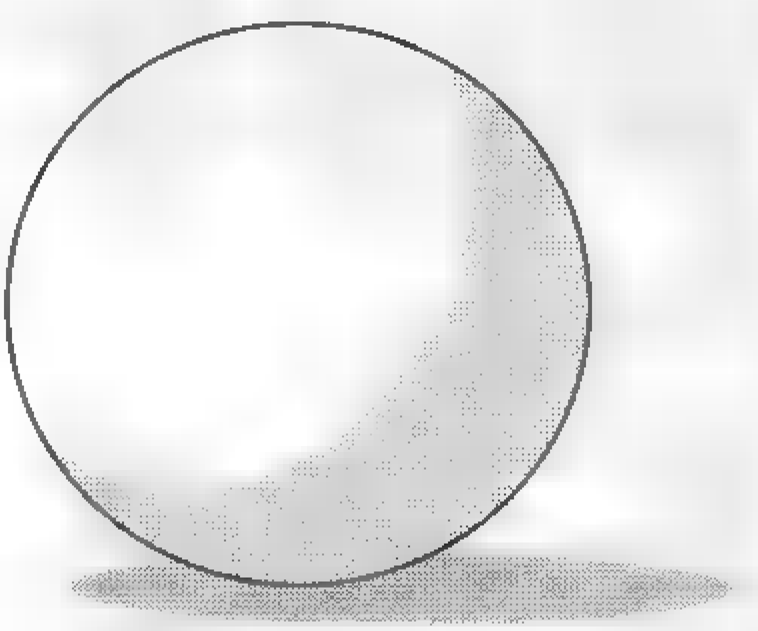
※因为单色印刷的关系，
此彩色色表及色阶，会形成各种灰色。



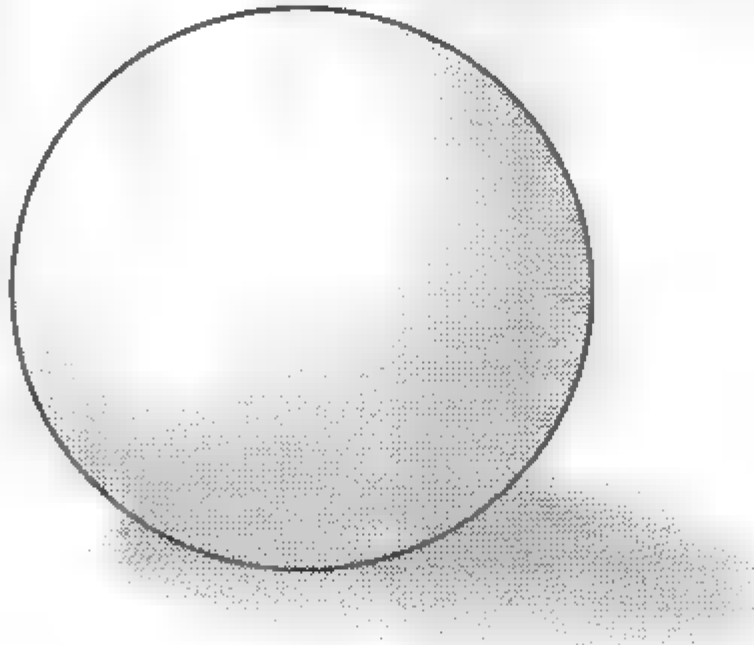
《异宝斋 纳西修斯之镜》 ©乔英

在做暗面的阴影时，有许多种处理方式。



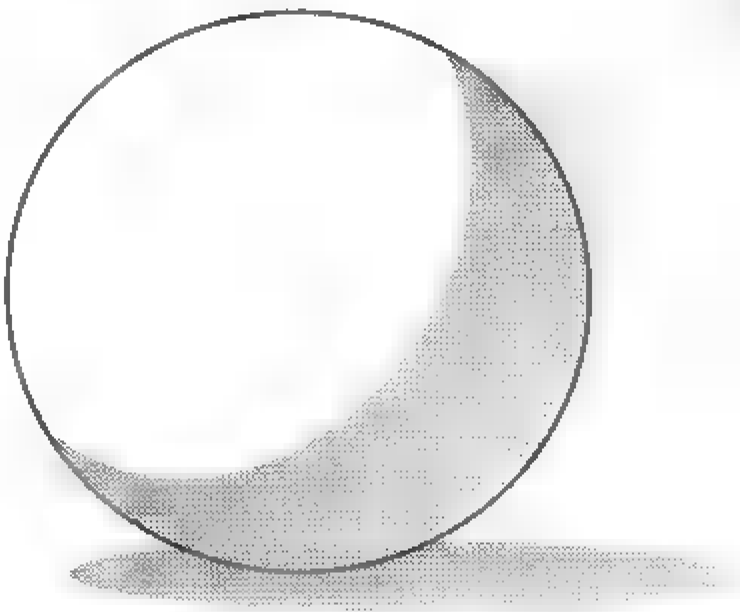


1. 使用块面式的阴影。



2. 使用刮网的阴影。

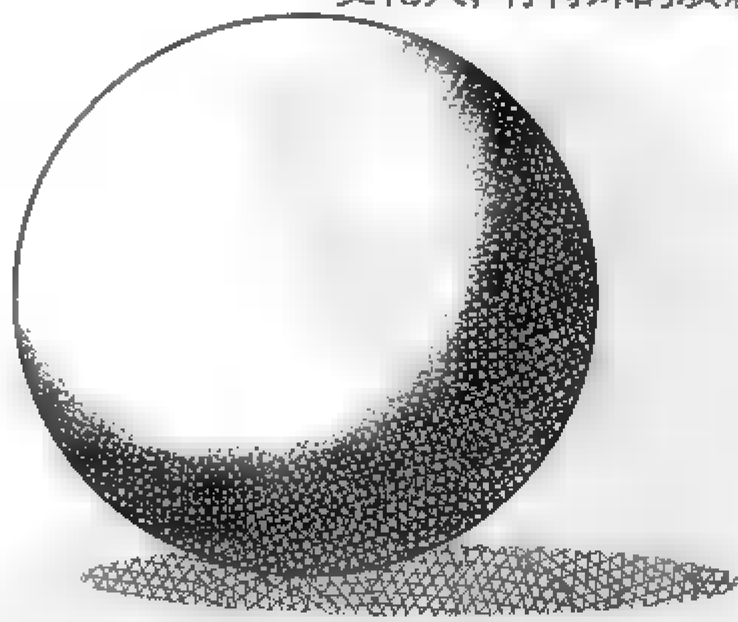
以网点处理的阴影，效果较细腻，而且一致性好；



3. 贴渐变的阴影。

以效果线描绘的阴影，变化大，有特殊的质感。





4. 用素描笔触绘制的阴影。



描绘各种物品的立体感和阴影时，必须注意物体本身的质感。
咏
《火王. 古镜奇谭之二》
©游素兰
金属的质感
皮料的质感
表现各种物体质感时，必须先仔细观察实物的轮廓和光影变化，
然后简化成自己的处理方法。
细致的表面
粗糙的表面
某些质感可用网点简单处理喔!


把各种质感的阴影方式，归纳成一些方法，这就是完稿的经验。
可以自己练习描绘各种质感的阴影喔！
描绘透明的纱时，还要表现出被遮蔽物的样子喔。

物体和地面的距离





用阴影表现人和物的距离



《翔龙记. 轻纱舞风》©游素兰



《指令TRUMP. 七色光》©游素兰

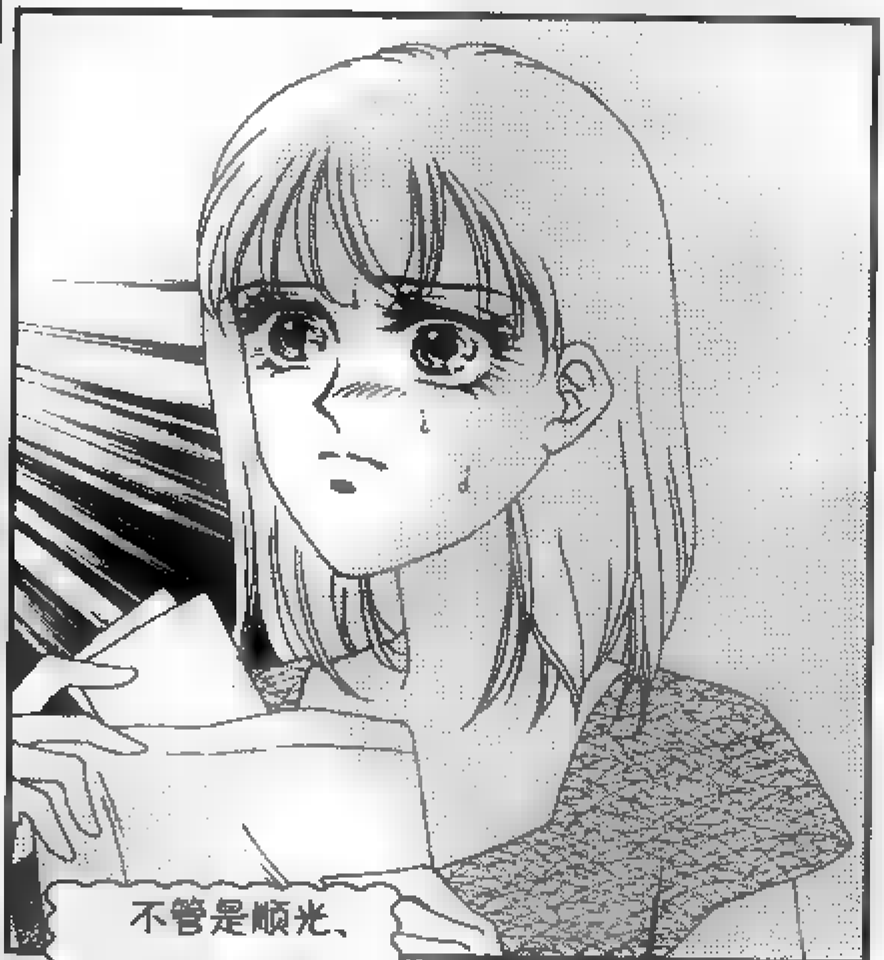




不同时间下阴影的表现方式

●白天，
用点缀式的阴影即可。

●黄昏，
阴影的面积增加。



●晚上，人工光源会使光影对比增加。

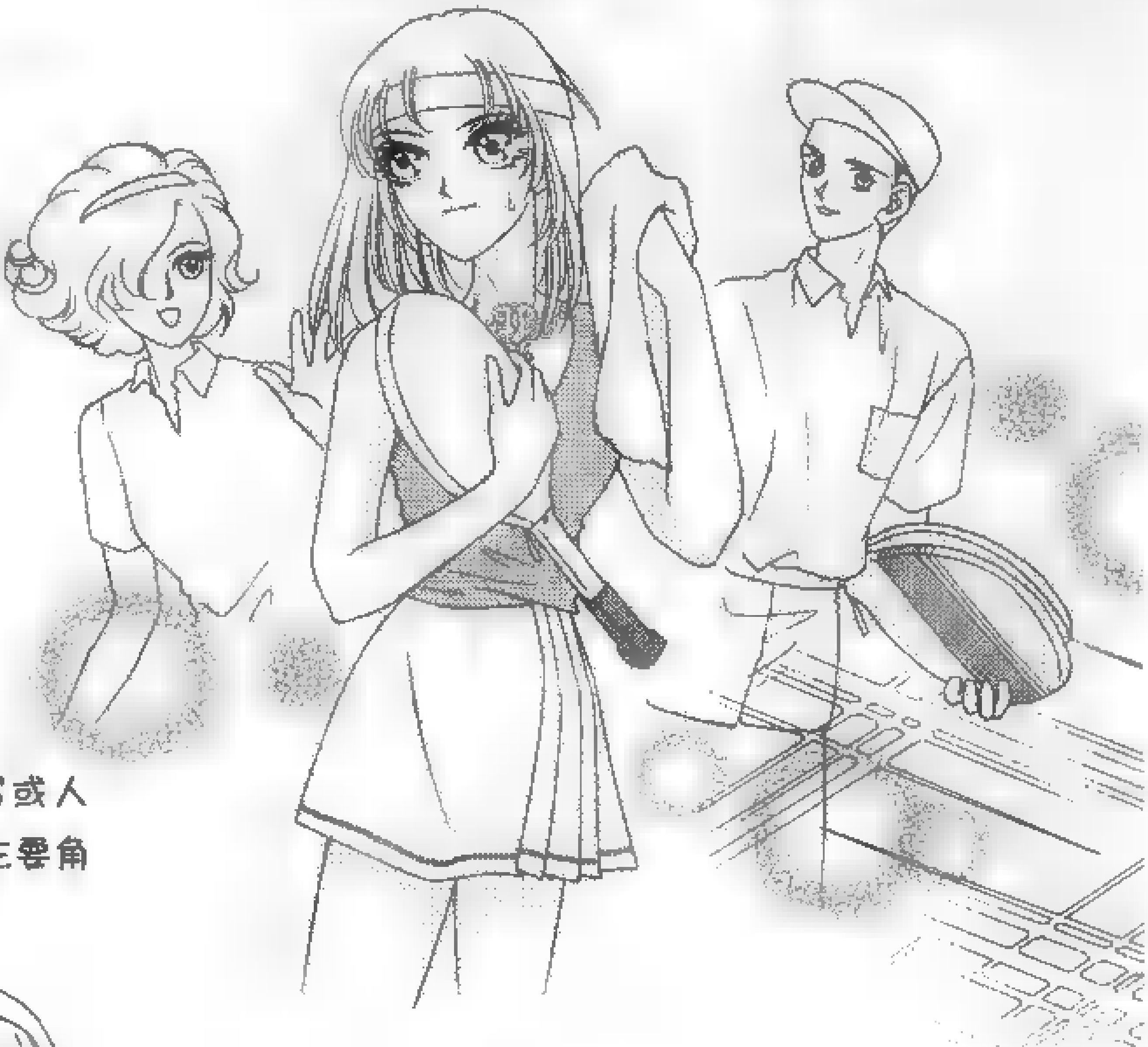


不管是顺光、侧光，还是逆光，

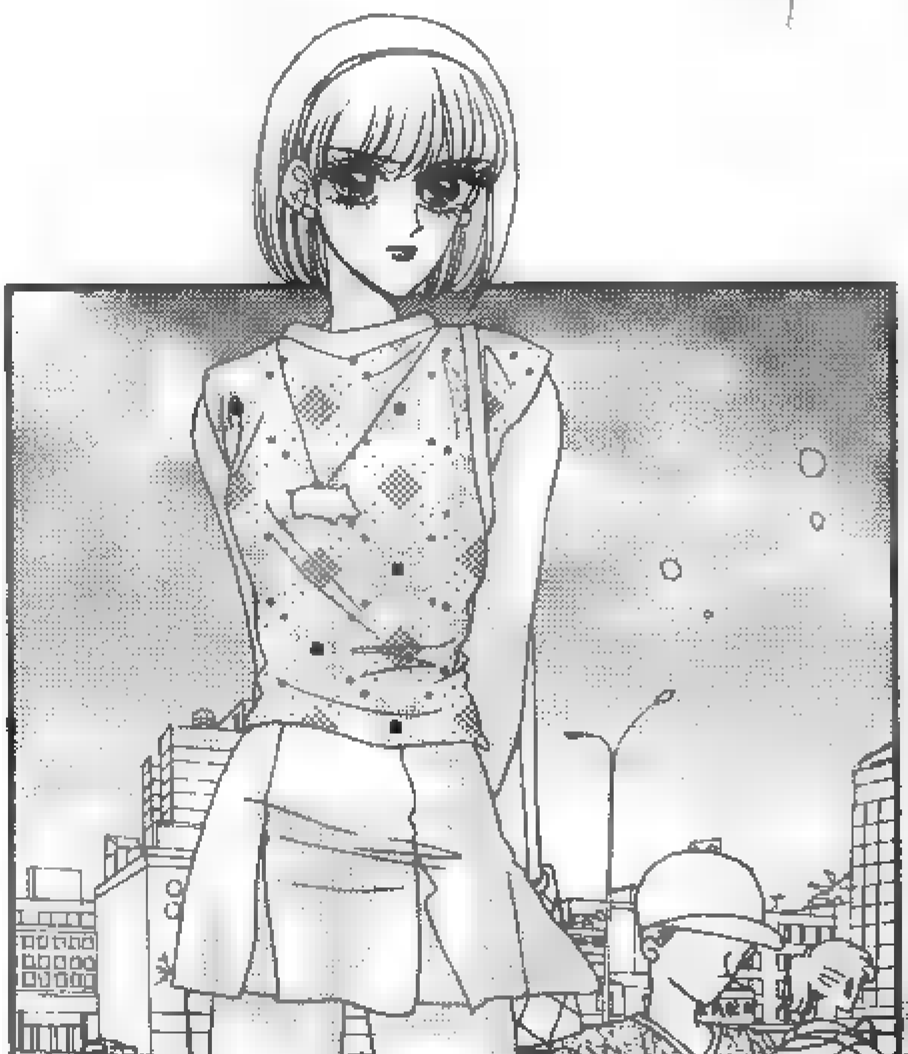
都必须依照剧情情境、场景、时间、及人物情绪来处理阴影。



在普通镜头中，若不需强调情境和时间，可以不必加太多阴影。



但在大特写或人群中，要为主要角色处理阴影。



不仅可以做出景深效果，也可以集中视线，给人深刻的印象。



素兰和乔英教学之立体与动作・立体篇



第四回
人物的脸部阴影



☆各种角度的脸部阴影表现
☆脸部阴影的运用时机



乔英示范：
正面的各种阴影。

光源从人物侧面照射：

亮面和暗面的比例大约相等，鼻子的阴影会落到另一边脸颊上。





光源从人物前方照射：

受光面较多，所以阴影较少。

光源从人物后方照射(逆光)：

阴影占大部分面积。顺光的鼻翼和鼻梁部分留一些亮度，可以加强脸的立体感。



乔英示范：
半侧面的各种阴影。

※半侧面是最容易表现立体感的角度喔！



光源从人物前方照射：

在半侧面脸的角度，可以清楚地看到立体的阴影。



光源从人物侧面照射：

脸会有半黑半白的阴影分布。



光源从人物后方照射：

脸颊的转接部要留一点光线。

乔英示范：
侧面的各种阴影。



★光源从人物侧面照射：

会有全黑或全白两种阴影。



光源从人物前方照射：

因为侧面脸的立体关系，从前方射来的光线会形成一半的阴影。





光源从人物后方照射：

脸颊的光线可以增强脸的立体感。

乔英示范：光源从下方照射所形成的阴影。



光源从下方照射时，脸部的五官会有不同的立体表现方式。在现实中，虽然此种光源出现的机会不多，但是在配合剧情时却常会出现，所以也要好好练习喔。

※像不像恐怖片呀？



光源从上方照射所形成的阴影。

光源从上方照射时，脸部的五官会增加压迫感，这种阴影表现手法虽不常用，适当地使用可以增加人物和画面的威胁感。


素兰示范：
人物的脸部
阴影表现。
试试将背景
和人物阴影
融合在一起
的感觉。


素兰示范：
还可以使用刮、擦网点或用喷枪修白的方式处理阴影，将人物修饰得更加莹亮。


素兰示范：
人物阴影的效果。
下方光线加上渐变的阴影，效果会加倍喔！
赶快动手为人物加上阴影吧！

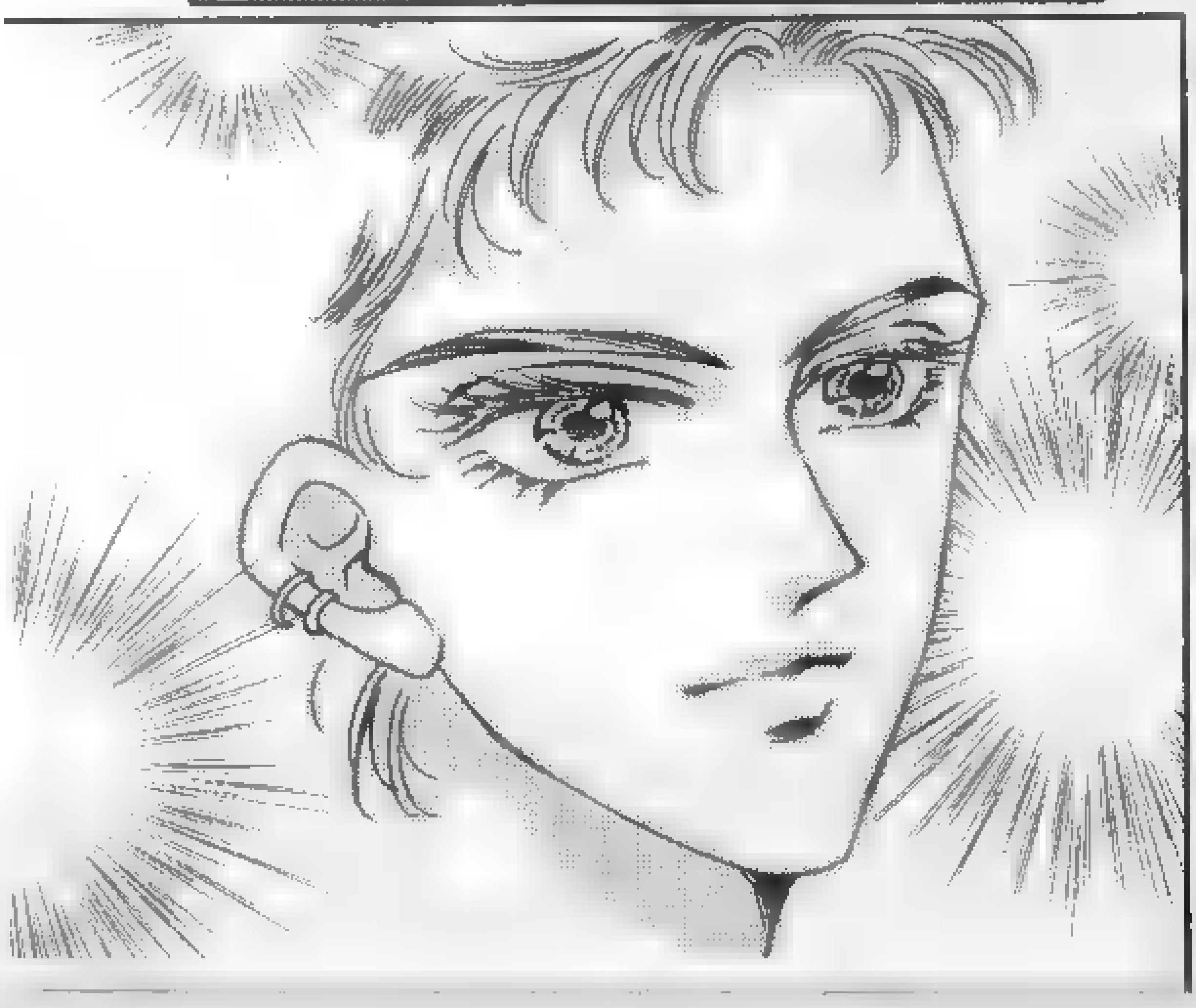




男女、胖瘦 人物阴影的细微差异：

较瘦的男性，脸颊也较瘦，所以阴影的边缘线条较硬直，块面明显。







《异宝斋》©乔英



《异宝高/台灯狗.奇奇》©乔英
《天使迷梦》©游素兰

素兰和乔英教学之立体与动作·立体篇

第五回
人物全身的阴影

☆人体各种角度的阴影

☆刻画人体阴影的各种风格



何韵风《翔龙记. 轻纱舞风》 游素兰

光与影的布局

可以将自己的线稿影印几份，用铅笔构思光影的分布。



※右上、前方光源：阴影位于人物的左下方。

凌宇《新世纪战斗天使》
©乔英



※左上、前方光源：阴影位于人物的右下方。


对光源的位置没有严格设定时，
可以只做人物的立体和前后景深的处理。
显示脖子凹进去的立体感和头的阴影。
此处的阴影，可以强调双脚的前后位置。
描绘袖子和手臂之间的空隙。
※通常这种情形还是以前上方的光源为主。


常做光影的构思练习，
对于加强人物的立体感和形成精确的轮廓很有帮助。



费可莉《指令TRUMP·七色光》© 游素兰

素兰示范：人体的阴影。



身体肌肉的阴影的表现也和前面所讲的胖瘦型人物阴影的表现方式一样，可以运用到身体的阴影表现上。

地板上的阴影可以表示人物的动作状态，要善于运用。

浅香《翔龙记》
©游素兰



人物背面的阴影并不是平直的，要多加注意。

费可莉&李乐顺《指令TRUMP·七色光》©游素兰

乔英示范：
人体的阴影。



做衣饰的光影效果时，必须考虑到人物的立体感和衣料的质感。

光滑的绢丝材质，可以通过擦网或喷修来制造光点。

利用涂黑和沙目网的重叠、刮擦技巧，做出皮料的质感。

法罗·奥登《异宝斋·纳西塞斯之镜》©乔英

乔英示范：人体的阴影。



光影的分布原理是一样的，但改用沙目网可以营造石像的质感。

※描线时要记住，石像的眼、口等五官的画法，和人物有很大的差别。

《异宝斋.天使祈愿卡》©乔英

只用淡色网点制作阴影区块。

可以让人物和画面有“纯白”的感觉。

乔英示范：人体的阴影。

宽松的衣褶，会盖住人体应有的立体感。

但是衣褶受人体凹凸起伏的影响，一定的立体感还是存在的。



《异宝斋. 天使祈愿卡》© 乔英



素兰和乔英教学之立体与动作·立体篇

第六回
人物的透视



☆身体的各种角度

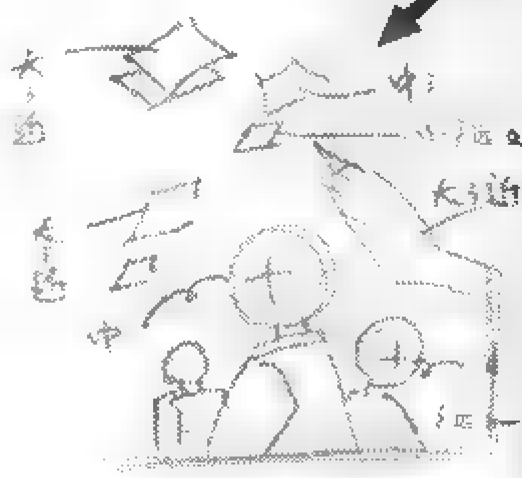
☆角度的运用



平视角度的透视法

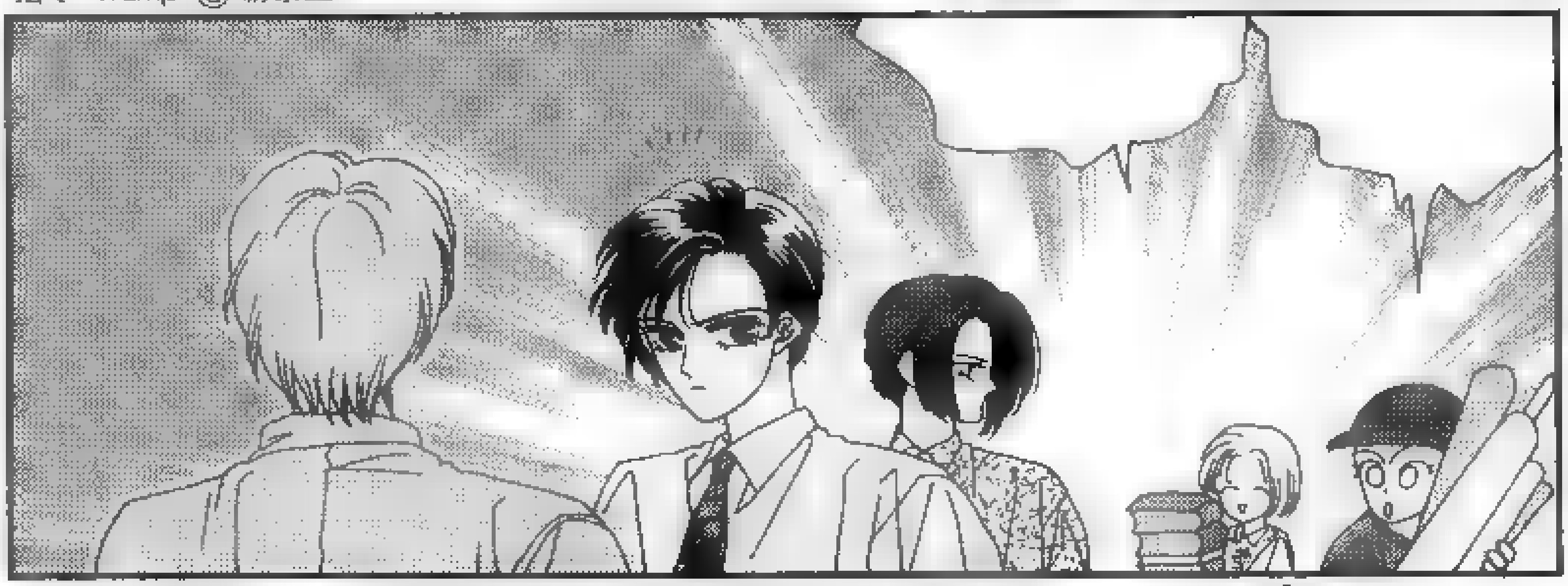
在安排画面时，
可以利用“近大
远小”的原理，

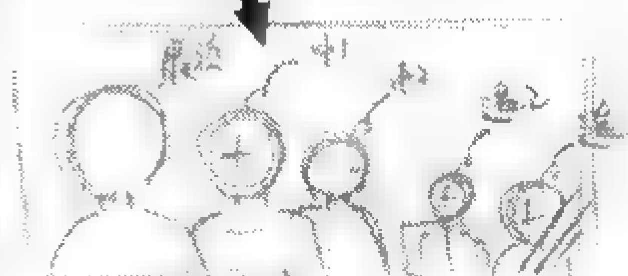
将人物的平视
角度制作成透
视效果。





指令 Trump © 游素兰

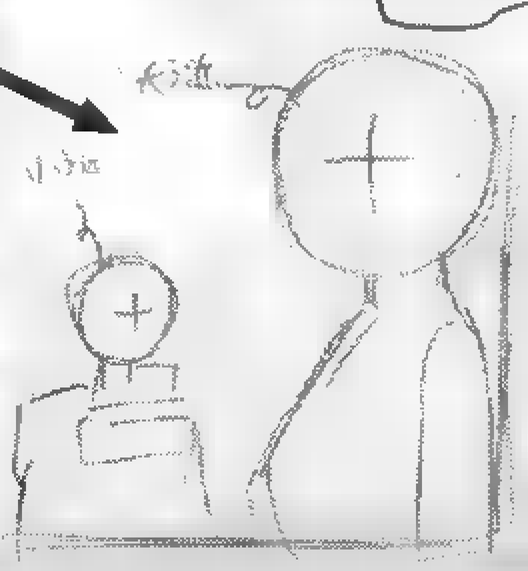






喔！乔乔真是太
神奇了，简简单
单地就做出了透
视效果呀！



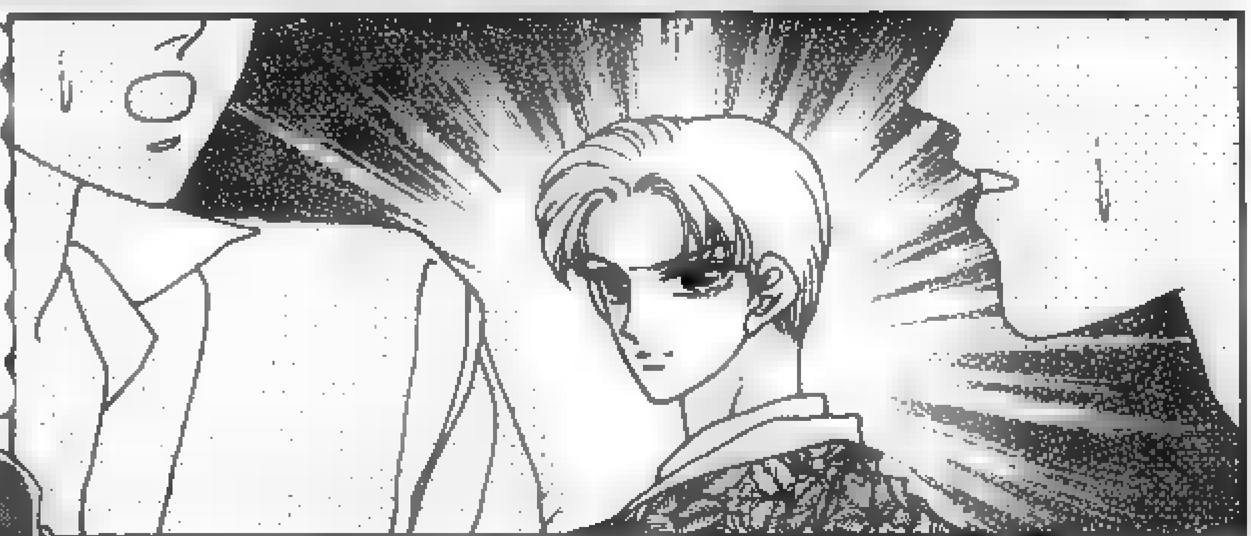


异宝斋 真心的种子 © 乔英



利用人物和景物的大小，制造近景、中景、远景，即可在平面的纸上生成三维空间。

配合剧情时，先决定画面的重心，再将所有角色的视线集中起来。



指令Trump © 游素兰

异宝斋螭龙照妖镜 © 乔英

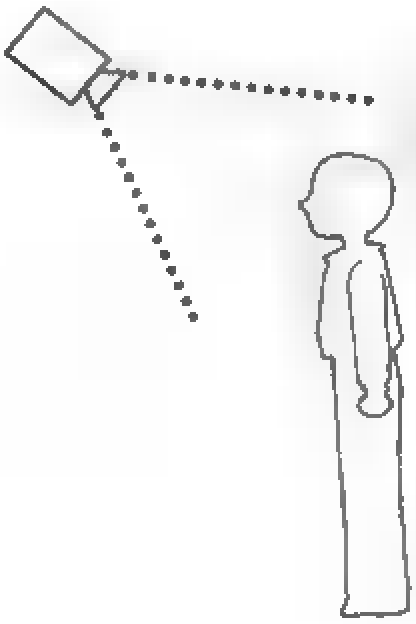




浅香《翔龙记》© 游素兰

茉蒂《异宝斋. 真心的圈子》　乔英





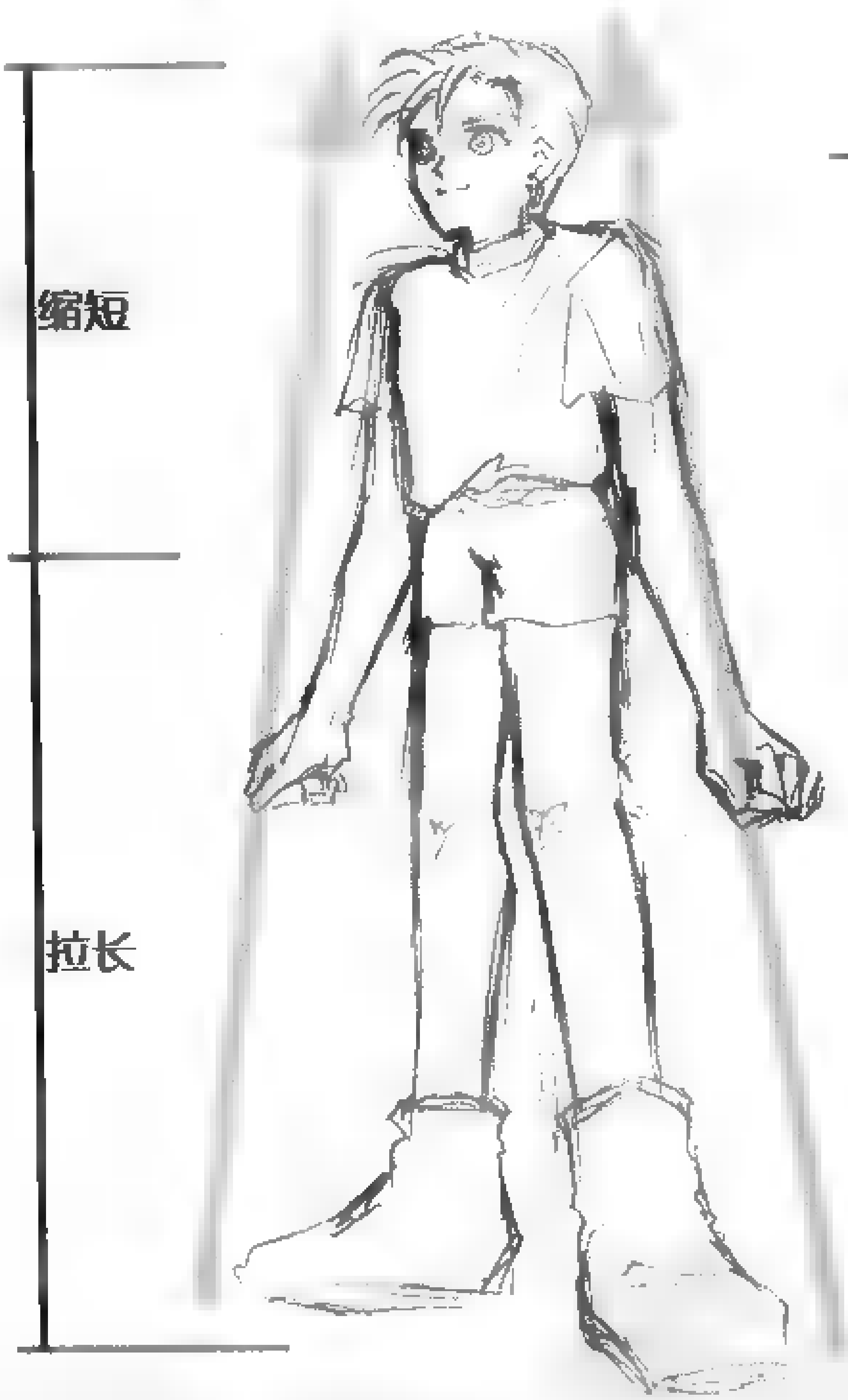
俯视角度的画法

全身上半部拉长，变大；
下半部缩短，变小。

头部的距离最近，
会有放大的感觉，
头顶占大部分的面积。



脖子几乎被遮住了（从视觉角度而言，越是俯视，越看不见脖子），可以看见脚掌的上面。

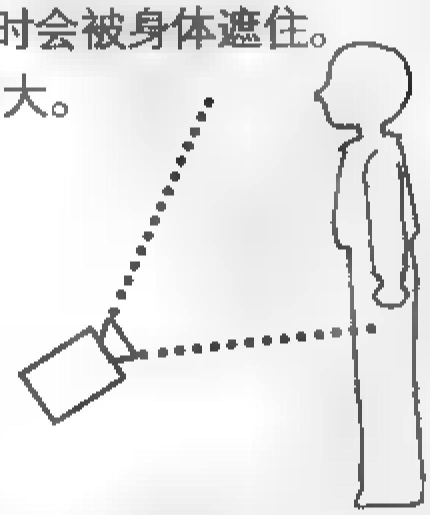


仰视角度的画法

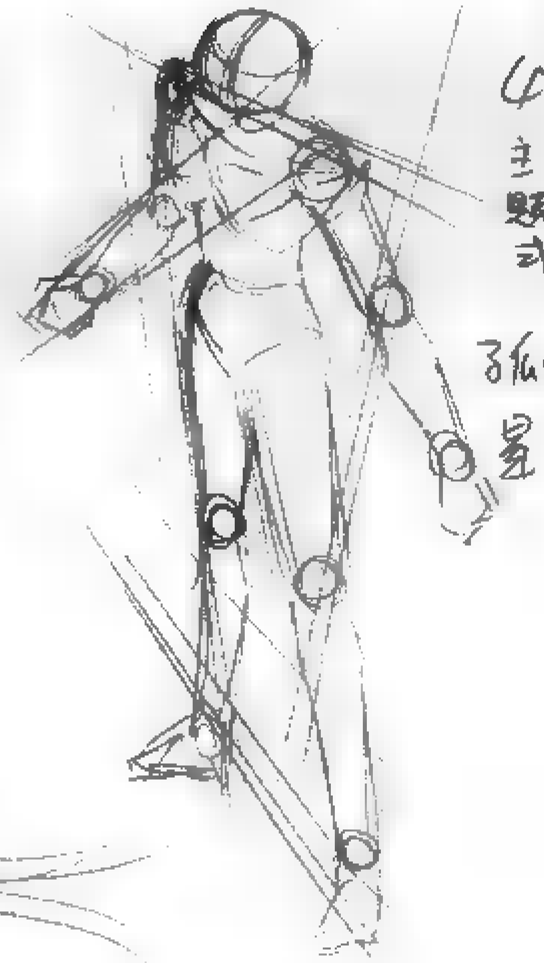
全身上半部缩短，变小；
下半部拉长，变大。

头部的距离最远，
会有缩小的感觉。

可以清楚看见下颚
和脖子的接点，
脖子有时会被身体遮住。
脚掌变大。



只要掌握了“近大远小”的原理，基本上就可以画出俯视和俯视的场景了。







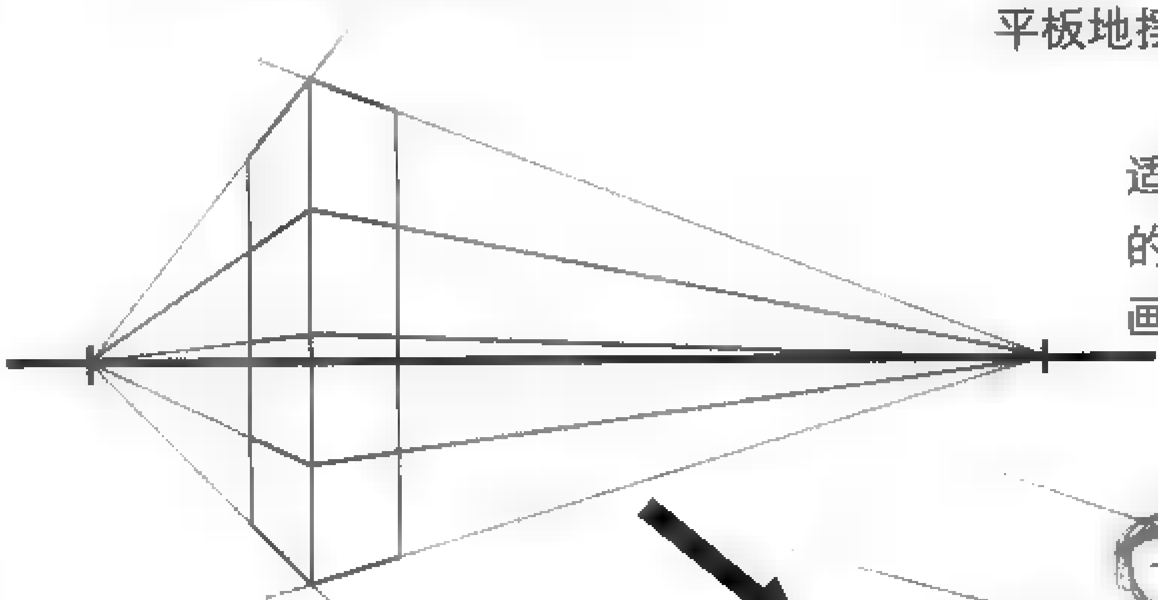
《孤星》©乔英

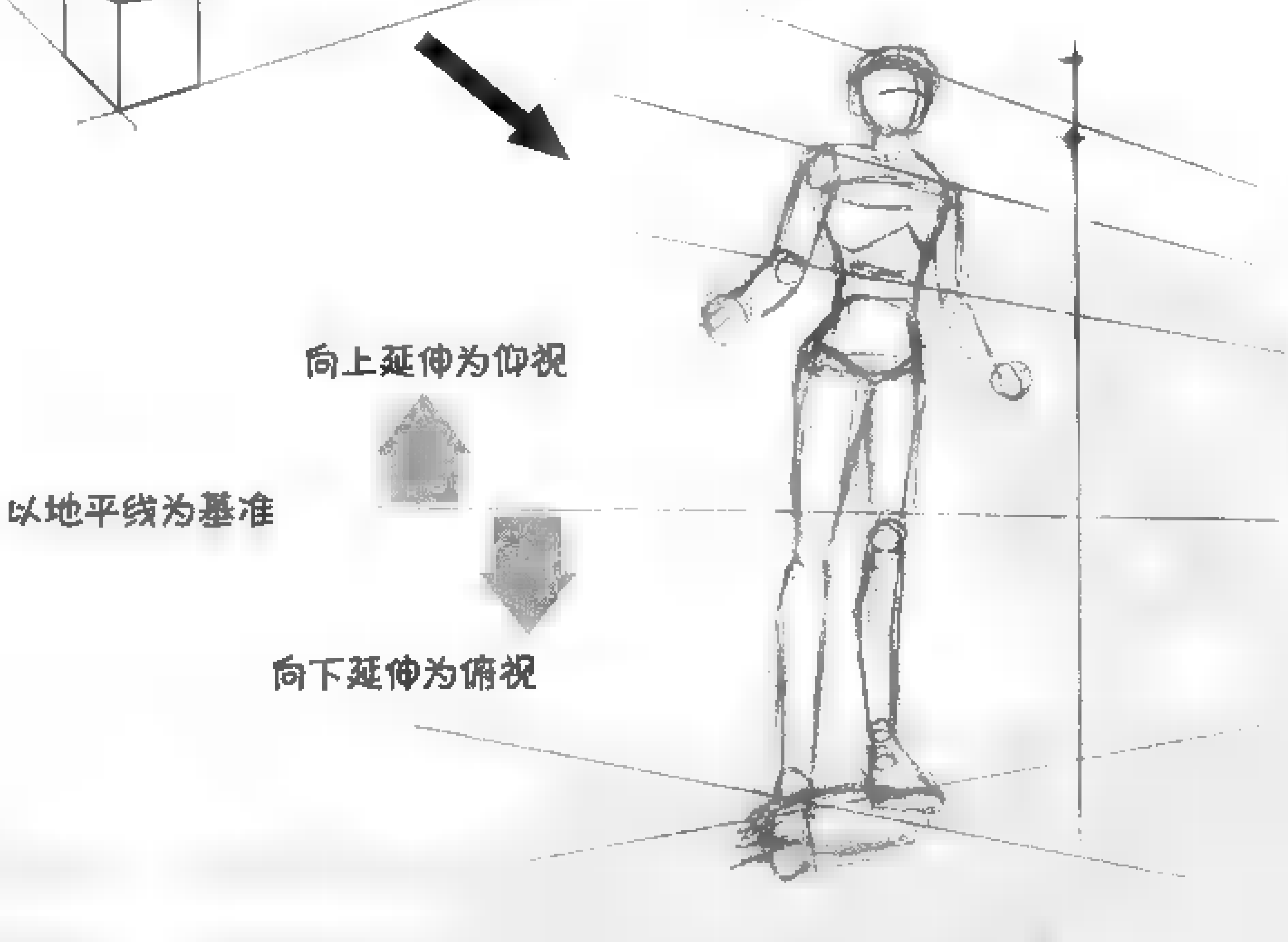


运用两点透视的原理

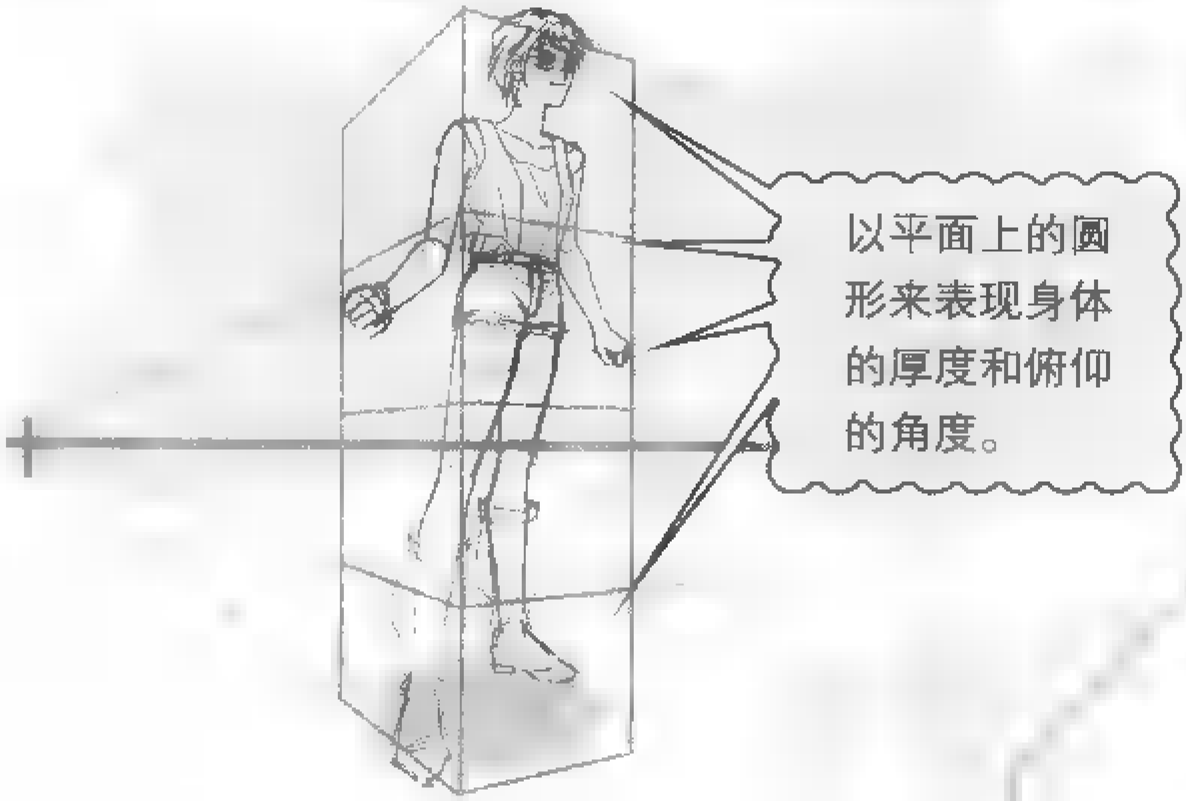
人物半侧面并非平板地摆出来，

适时加入两点透视的效果，可以增加画面的张力和深度。





地平线的基准线
位置设得低，
上半部的仰角比例
较大，俯角的比例
较小。



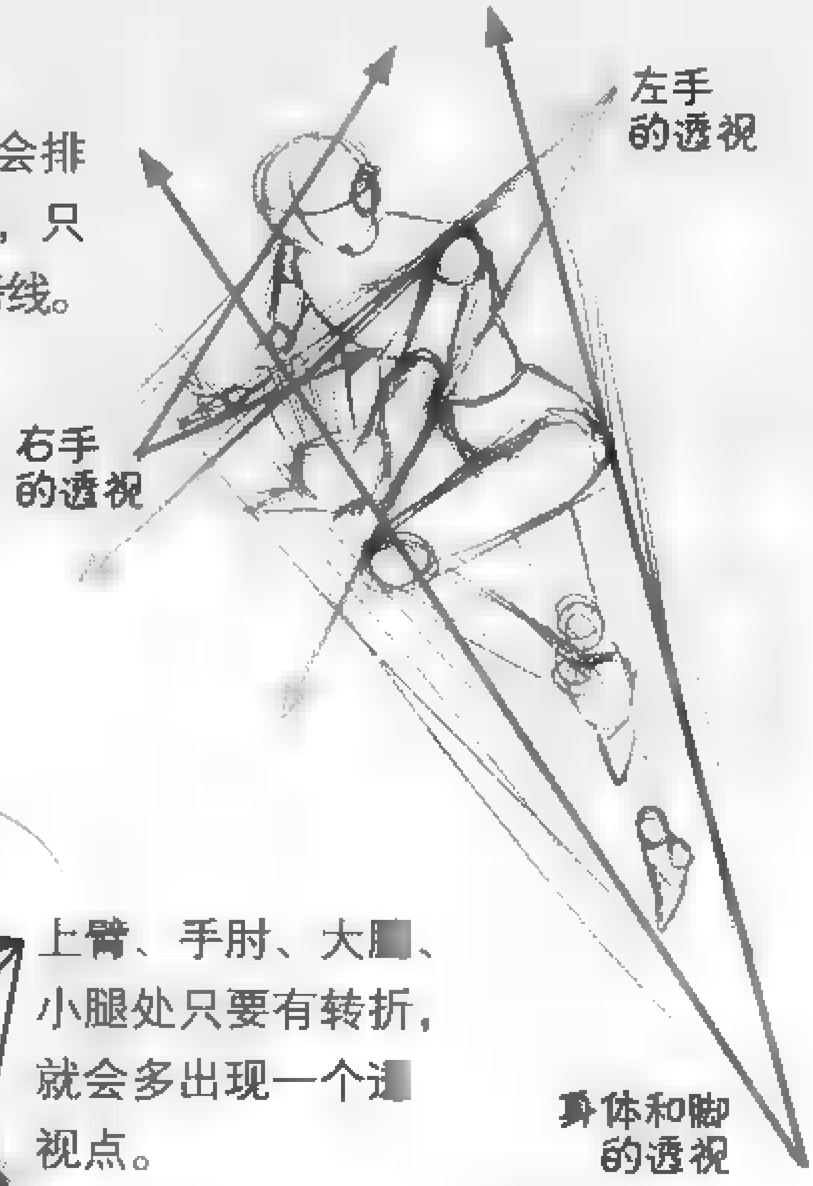




当然，画漫画时不可能让所有人物都站得直直的。
所有人物的视点和角度，都必须配合各种细微的动作。
画不同视点的动作时，可以将人物还原成几何形物体，
利用“近大远小”的透视原理来架构“木头人”。
※椭圆球体→头，三角锥→鼻子，圆柱体→脖子。
※圆柱体→手臂、手指；球体→关节；梯形→手掌。
※圆柱体→身体，圆锥体→胸部，球体→臀部。
依照这种方法来画，
能较好地表现人物身体的立体感喔！

画人体动作时，常因手脚的弯曲角度而出现多点透视。

这些透视点不会排列在地平线上，只是用来当作参考线。





所以若想严格细分人体的透视线，其复杂度可能会让人忘而却步。

画动作时，先将人物粗略地划分出手、脚、身体等透视线。

熟练了镜头的变化之后，就不必借助透视线了。

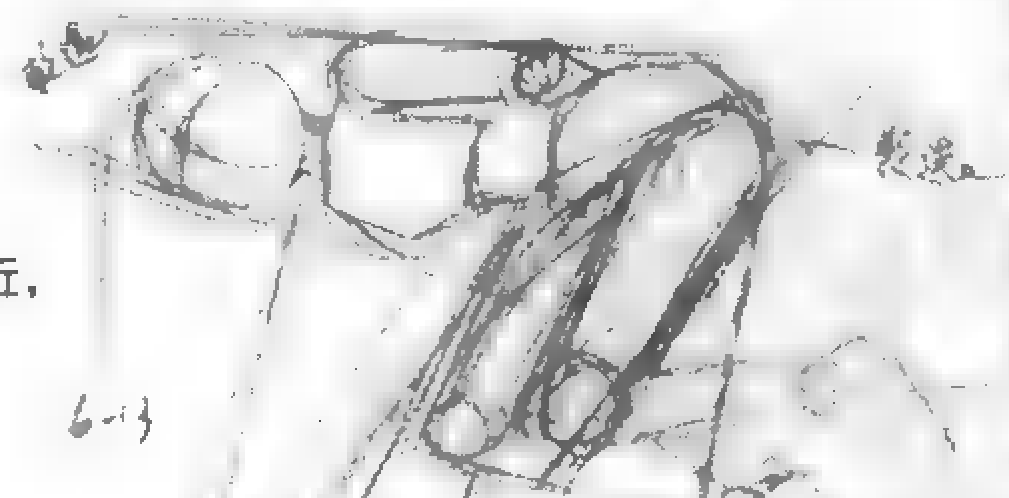




费可莉
《指令TRUMP. 七色光》
© 游素兰



以此透视图而言



脚尖与膝盖的距离最近，
臀部的位置第二，
头部的位置最远，
脸的角度为仰头。


此图属于俯视角度的透视图喔！
可以运用一点透视的概念，
将人物想像成球体、长方体和圆柱体的组合，
即可抓住人物的透视感。


这两张图也是平视角度的透视图，
但是运用两点透视的概念之后，就变得很有立体感了！
夜莺
《异宝斋. 天使祈愿卡》
©乔英
人体透视的示范
浅香《翔龙记》
©游素兰
肢体向前伸展的动作，是很难表现的喔！
要先明确肌肉的纹理，才能描绘出来。



素兰和乔英教学之立体与动作·立体篇

第七回
场景的立体描绘



☆场景的角度

☆人物和背景搭配

邮
电



场景的角度关系着画面的灵活度，以下介绍几种常见的用法。

一、平视角度

一般的少女漫画比较注重剧情中人物的表演，

场景角度则几乎都是一成不变的，也就是所谓的平视角度。



《异宝斋. 纳西修斯之镜》 © 乔英

平视角度的优点：

视点简单，看起来轻松，不容易产生混淆不清的状态；叙述故事容易，分镜时也比较轻松。



《异宝斋. 螭龙照妖镜》 © 乔英

平视角度的缺点：

整篇漫画看起来比较死板。
选择这种画法，要借用人物演技与戏剧张力来增强作品的灵活度。

所有漫画不适合以一种角度来完成，所谓特殊角度便创造出来了。

二、特殊角度



a.俯视：
由上往下看的角度。

b.仰视：
由下往上看的角度。

特殊角度可以有效制造画面的冲击或压迫感，

对于加强剧情张力有很大的帮助。



《异宝满·纳西瑟斯之魂》©乔英

《指令TRUMP·七色光》© 游素

c.其他：

把不同的角度融入一个画面，如，仰视的人物搭配平视或俯视的场景等(多半用在打斗场面)。

优点：

特殊角度可加强画面效果，搭配得好的话，整部作品就像电影画面一样精彩。

缺点：

搭配得不好或乱用这些特殊效果的话，会造成视觉混乱，从而产生阅读障碍。

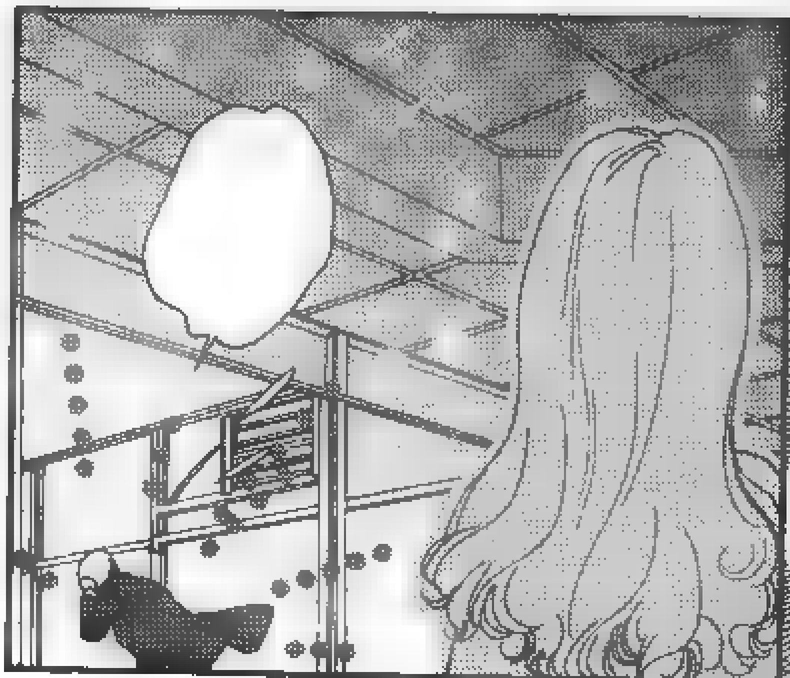


《翔龙记 轻纱舞风》©游素兰

搭配好人物和背景，是决定分镜角度与画面重点，因此这是一个重要的步骤。

配合剧情，选择画面是以人物为主，还是以场景为主。





在以人物为主的画面里，场景就变成了名副其实的“背景”了。

此时场景是为了配合人物而存在的，所以角度就取决于人物的角度。

A 项→以人物为主。

以人物为主、场景为辅的表现方式，大多出现在少女漫画（或淑女漫画）中，因为此类漫画以人物表演为主。

B 项→以场景为主。

这种表现方式常出现在青年漫画中，青年漫画比较重视写实表演。

以场景为主的画面，场景的存在感就比人物重要多了。



《指令TRUMP. 七色光》© 游素兰

镜头的剪接与搭配



《指令TRUMP、七色光》© 游素兰

先来看一些
简单平视角
度的画面。





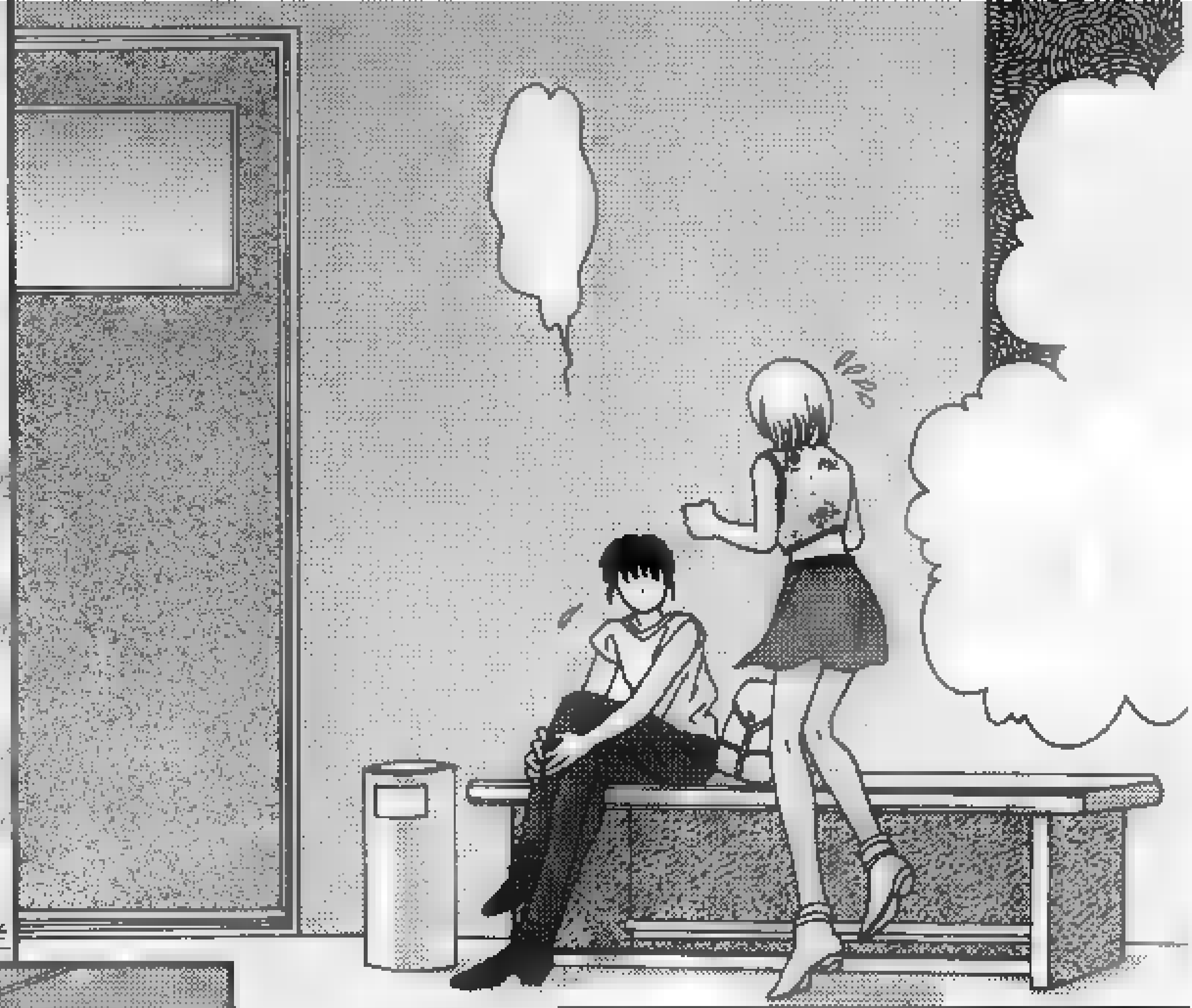
不管有没有复杂的
背景，简单的家具
线条，或是人物的
搭配，

只要具有透视概念，
都可以绘出具有正确
透视关系的自然画面。









《指令TRUMP．七色光》 © 游素兰

※图1↑
画有建筑物或物品的背景时，要注意与人物之间的相对高度，以免出现错误比例。人物彼此的相对高度也要注意。



←※图2
在人物平视角度上搭配两点透视，只要留意水平线的设定即可。此画面表示：通过人物的视线，导入读者的眼光，让观看者更入戏。



※图3→
将平视角度的画面倾斜，营造狂热的气氛。



↑ 图1

画面中的远景人物，无意中闯进前景人物的对话中，成为阅读者的视线焦点。



在平视角度的画面中，如有两个以上的人物，必须注意人物大小和位置关系，因为它表示了彼此立足点的距离。

↑ ※图2

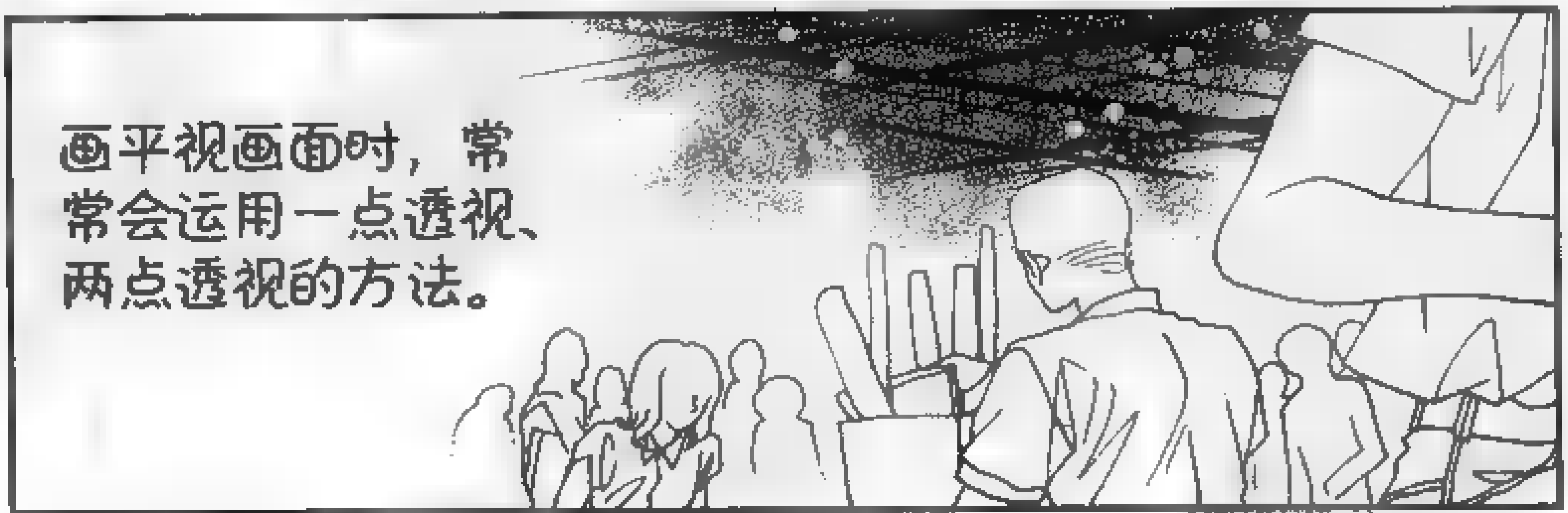
以平视角度绘制的人物大小，用于强烈表现距离感和两者之间的冲突。



※图3→

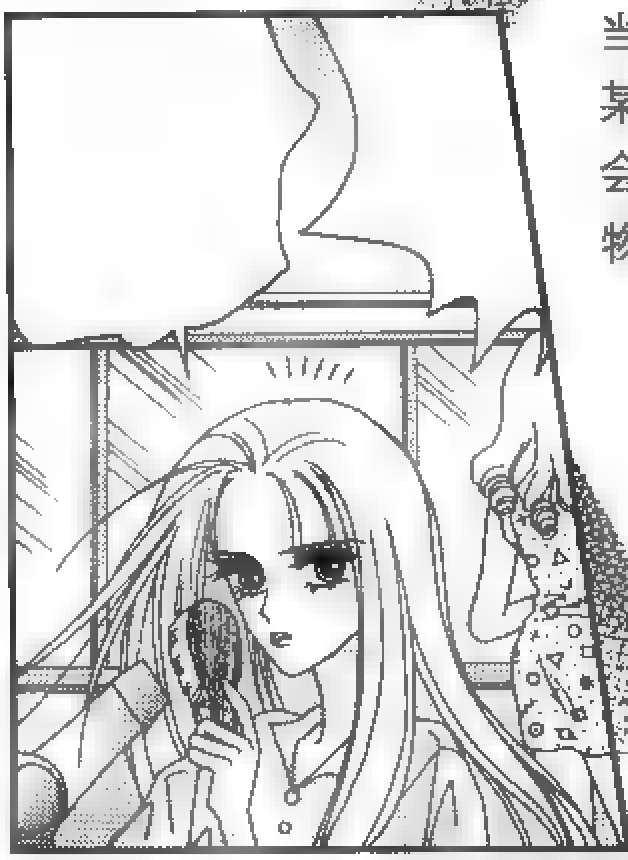
仰视角度通常用于营造特殊的气氛。此张图即表示"大事不妙了"的紧张气氛。

背景使用倾斜的两点透视，营造类似三点透视的效果。



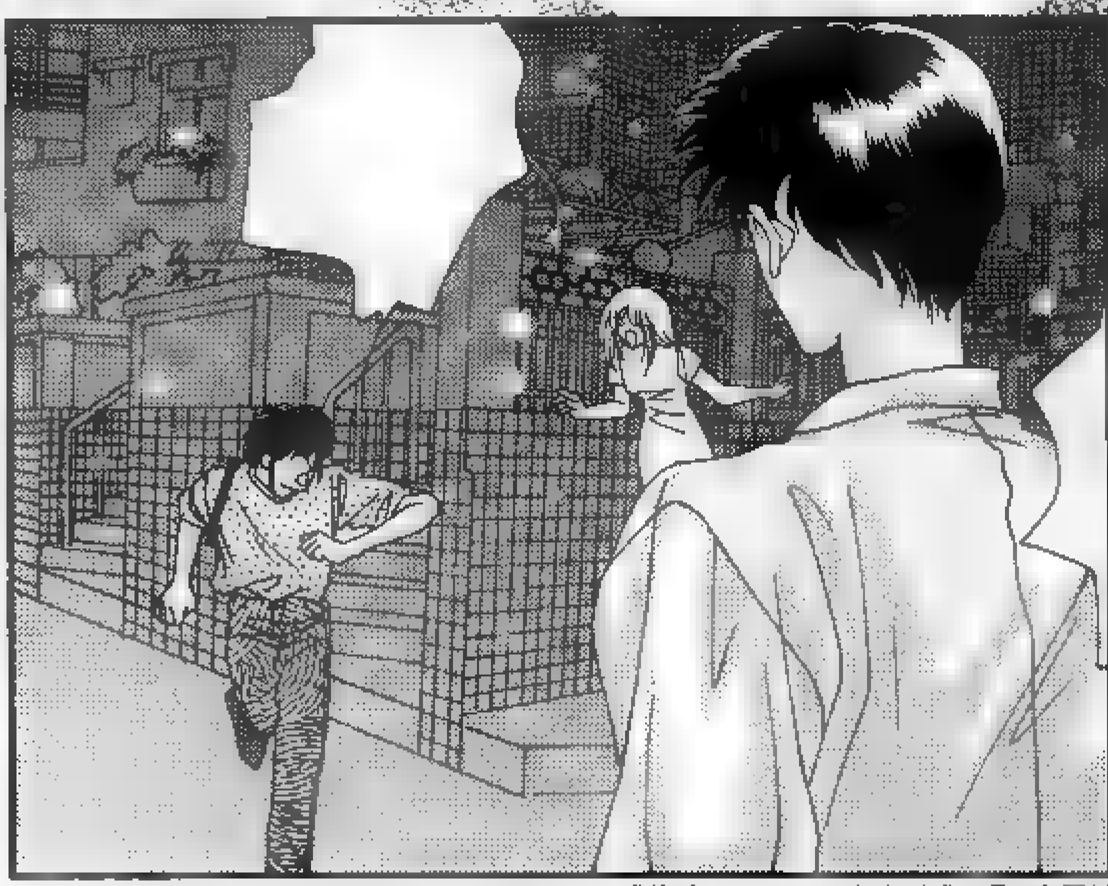
当水平线的基准设在靠近某个人物时，近景的人物会显得较高大，远景的人物会显得较低矮。

※此时人物的眼睛并不是全部位于水平线上。



绘制秘诀：
将人物视作长方体，就比较容易架构其大小比例。

※图1↑
为一点透视的运用，前景人物为坐姿，所以显得位置较低。



※图2→
远景人物站在阶梯上，所以位置较高。

《指令TRUMP. 七色光》© 游素兰



↑ ※图1

人物特写为仰视角度，中景为俯视角度的房间景物，这表示女角色眼中所看到的场景。



※图2→

左上角人物是平视倒垂的角度，为想像的画面，右下角为俯视角度。这是构成回忆画面的一种设计方式。

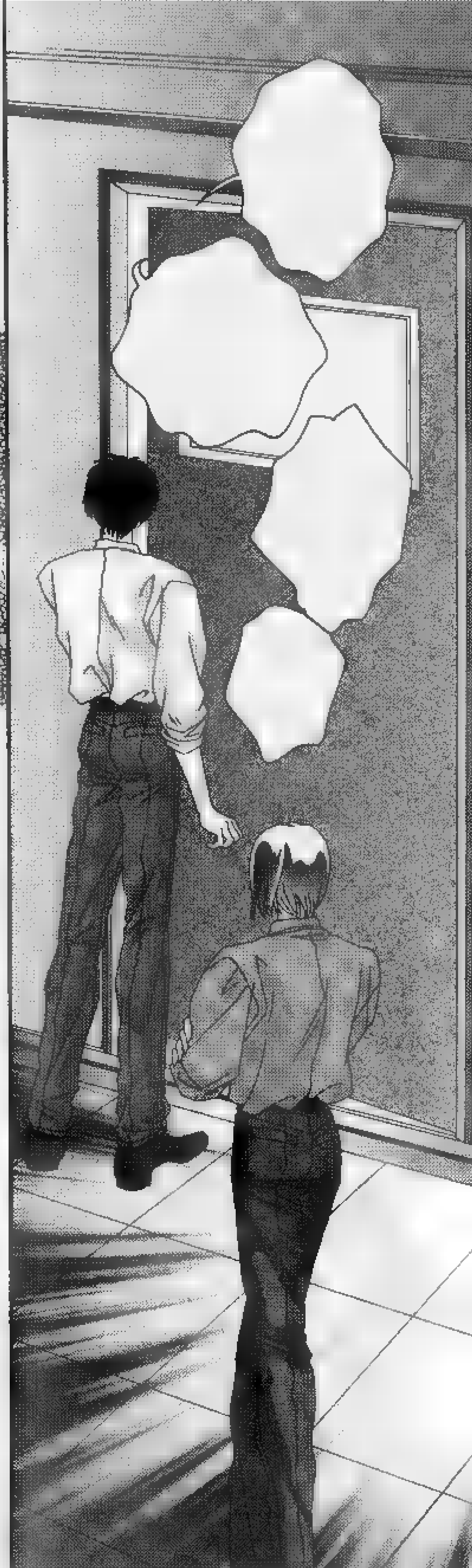
《异宝斋．宿命之镜》© 乔英


这张作品是由三种情景融合而成的。
景1:为人物的俯视角度。
画面上的示意为:夜莺俯视着两个角色，就像是通过水之镜来观看人世间的流转一样。
其中涟漪的平面透视关系也是关键。
景2:为远景的俯视角度。
景3:为一般的平视角度。

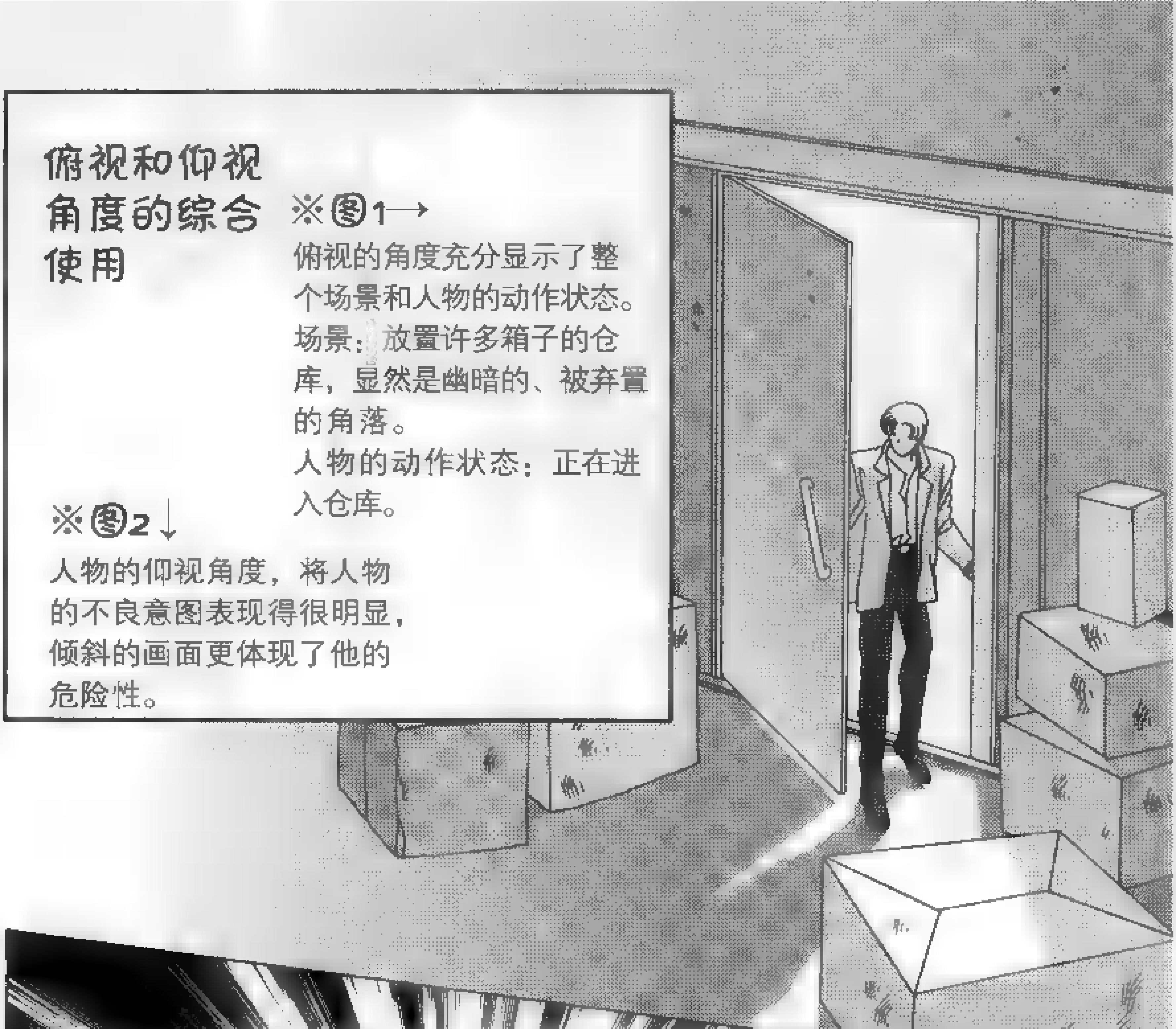
《异宝斋·镇龙照妖镜》©乔英



※图1↑
画面上只看见说话者的脚，下一格就会出现其脸部特写，有电影的运镜效果。



※图2→
显示门内正在蕴酿重大事件，吸引了门外两人和读者的注意力。



俯视和仰视角度的综合使用

※图1→

俯视的角度充分显示了整个场景和人物的动作状态。

场景：放置许多箱子的仓库，显然是幽暗的、被弃置的角落。

人物的动作状态：正在进入仓库。

※图2↓

人物的仰视角度，将人物的不良意图表现得很明显，倾斜的画面更体现了他的危险性。



李京顺《指令TRUMP·七色光》©游素兰

如果你看过《指令TRUMP》，就知道他想做什么坏事了！

俯视和平视角度的综合使用



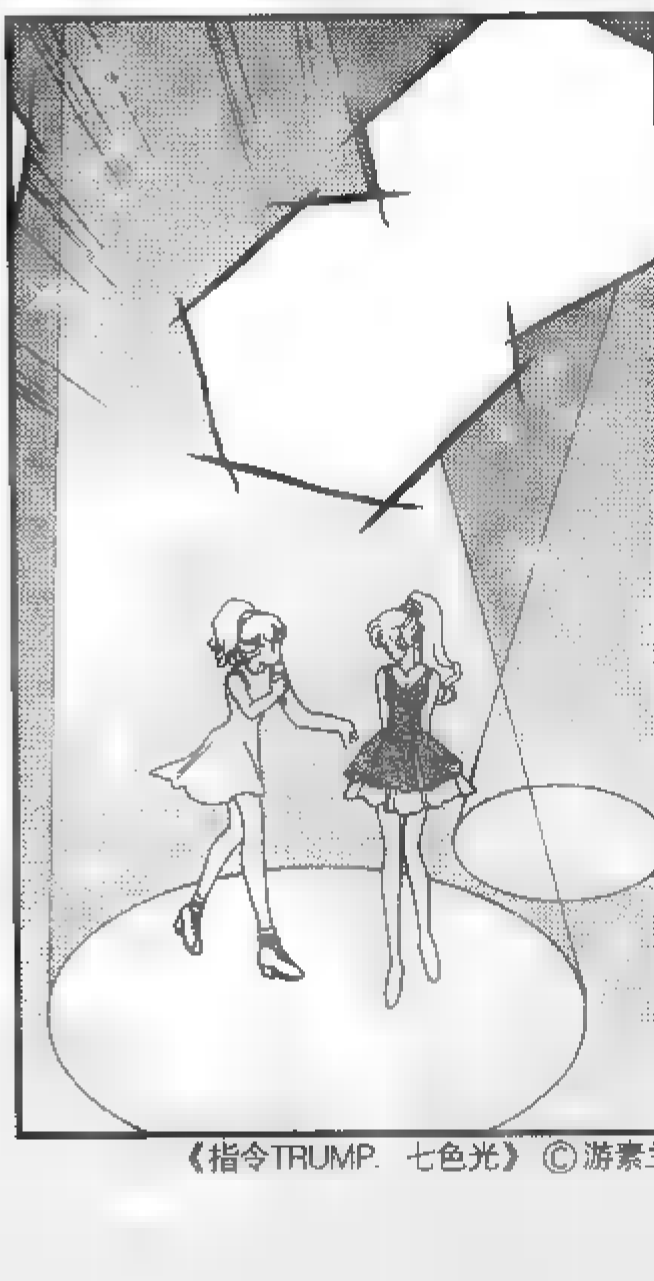


※图1↑

俯视角度，地砖线条所形成的平面，正是人物站立的地面，可以使用倾斜的两点透视法画出来。

※图2↑

平视角度，人物和手掌的距离，表示被推开的速度感，使用稍微倾斜的角度，使人物有一种被推倒的感觉。



※图3→

俯视角度，光线照射地板所形成的椭圆形光圈，可以表现地板的俯视角度。如果画错弧度，会造成画面的视点角度倾斜。

《指令TRUMP. 七色光》©游素兰



画面若是以人物为主，必须先画人物，再依据透视关系画出背景。

若整体画面的场景因素比较重要，必须先架构好背景的方位和透视关系，再依据此原则加上人物。

←※图1

为俯视角度，画面以人物为主，先画上人物，再加上背景。

↓※图2

特写人物为仰视角，加上远景的俯视角度，两者搭配上玻璃效果，传达其中的关怀之情。其中远景的部分以景为主，需要先画出透视关系，再加上人物。

《异宝斋·麒龙照妖镜&纳西修斯之镜》©乔英



素兰示范：各种视点的效果。



人物搭配平视角度背景



人物搭配仰视角度背景



人物搭配俯视角度背景
注意到了吗?这些场景与分镜方法也是息息相关的喔!
通常在分镜时会想到场景角度的配置和分镜的流畅性。
建议将分镜设计的内容拿出来一起参考学习。



素兰和乔英教学之立体与动作·动作篇

第一回 动作与剧情的关系



☆随着剧情走向设计动作

☆分镜和动作的关系




现在请狐狐和狸狸作示范的内容简介。
女主角要去逛街。
逛街去呀!
然后路上不小心跌倒了。
唉呀!
好痛喔!
你不要紧吧？我扶你起来。
男主角巧遇，扶她起来。
谢谢!
然后两人一同去逛街。
我叫狐狐。
我是狸狸。
接下来，就请寓修和小佳来示范各种分镜中的动作方式吧!

全景的剧场式分镜示范

人物与背景如同电影画面或舞台剧一般整个呈现出来。






你不要紧吧?
我扶你起来。
谢谢!
是是是!我知道你很会画动作,但你的导演能力似乎不足喔!
并不是会画全身,就是画技好喔!
舞台剧场的分镜方式会让读者有距离感喔!

特写式的分镜示范

特写在电影中属于情绪表演，借人物表情特写来表达感情。




你不要紧吧?
我扶你起来。
谢谢!
这种分镜方式俗称“大头型”，好像所有的人物只有头、手和肩膀。
好可怕哟!
在新人的作品中常常看到这种画法。
通常这样的画法会让人联想为此人不会画身体和动作。


从前面两种完全相反的分镜方式，
可以比较出全景的剧场式和特写式分镜的优缺点。
全景的剧场式分镜
优点：可以清楚分辨出场景、时间、季节和人物的衣着、动作等。
缺点：刻画全身的难度很高，而且整体呆板，毫无变化。
就像没有调味的菜，没有任何“食欲”，也达不到效果。


特写式分镜方式
缺点：无法清楚表达人物的动作和场景，产生了剧情的一些断层，
只好使用文字来注解分镜的缺失内容。
这些漫画作品有一个共同点：作者老是在自圆其说，
努力地用文字来解释画面，这是失败的做法。
就像人物不美，却用文字在一直强调……
六头怪物来了！
使用这种分镜，方法每一格都是情绪表达，就会冲淡了剧情的张力，
在需要刺激时，反而得不到效果。

特殊角度+无厘头的搞笑示范



这是现在很流行的分镜法，许多奇怪的角度与不明所以的取景反而营造了奇特的幽默效果。

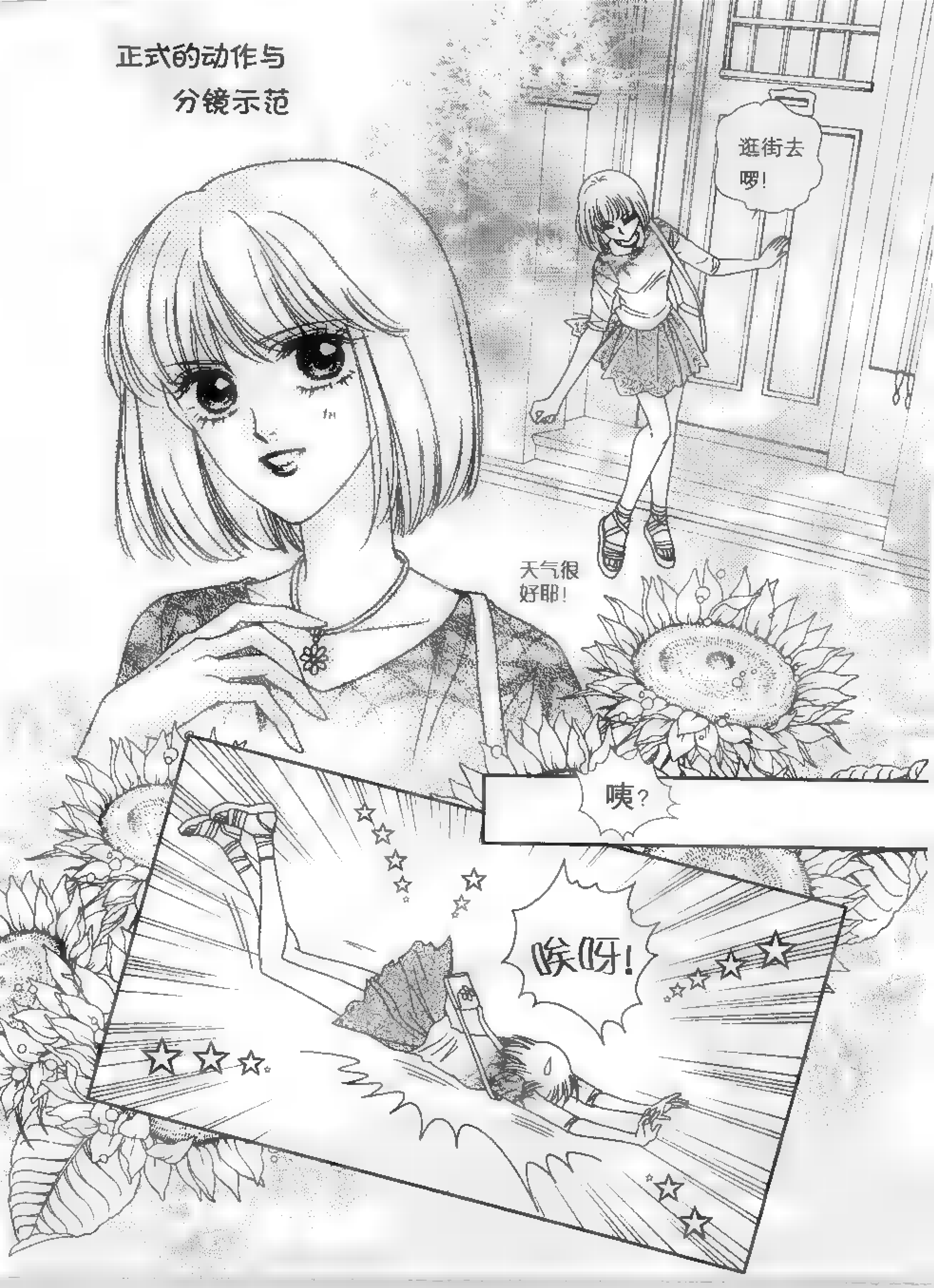




要去哪里都可以，先把鼻血擦一擦吧！


全景剧场式和特写的分镜方式都属于平视镜头。
分镜方式比较规矩而且平板，虽然很容易接受，但是没有太大的刺激性。
特殊角度的分镜方式非常刺激，但是却会产生不明白片段所要表达意思的问题。
如果用这种“超级特殊角度”的分镜方式来画漫画，保证看得人晕头转向。
三者都需要做一些分镜和动作上的调整。
来看看最完美的分镜方式吧！
仍然请育修和小佳来示范。

正式的动作与分镜示范

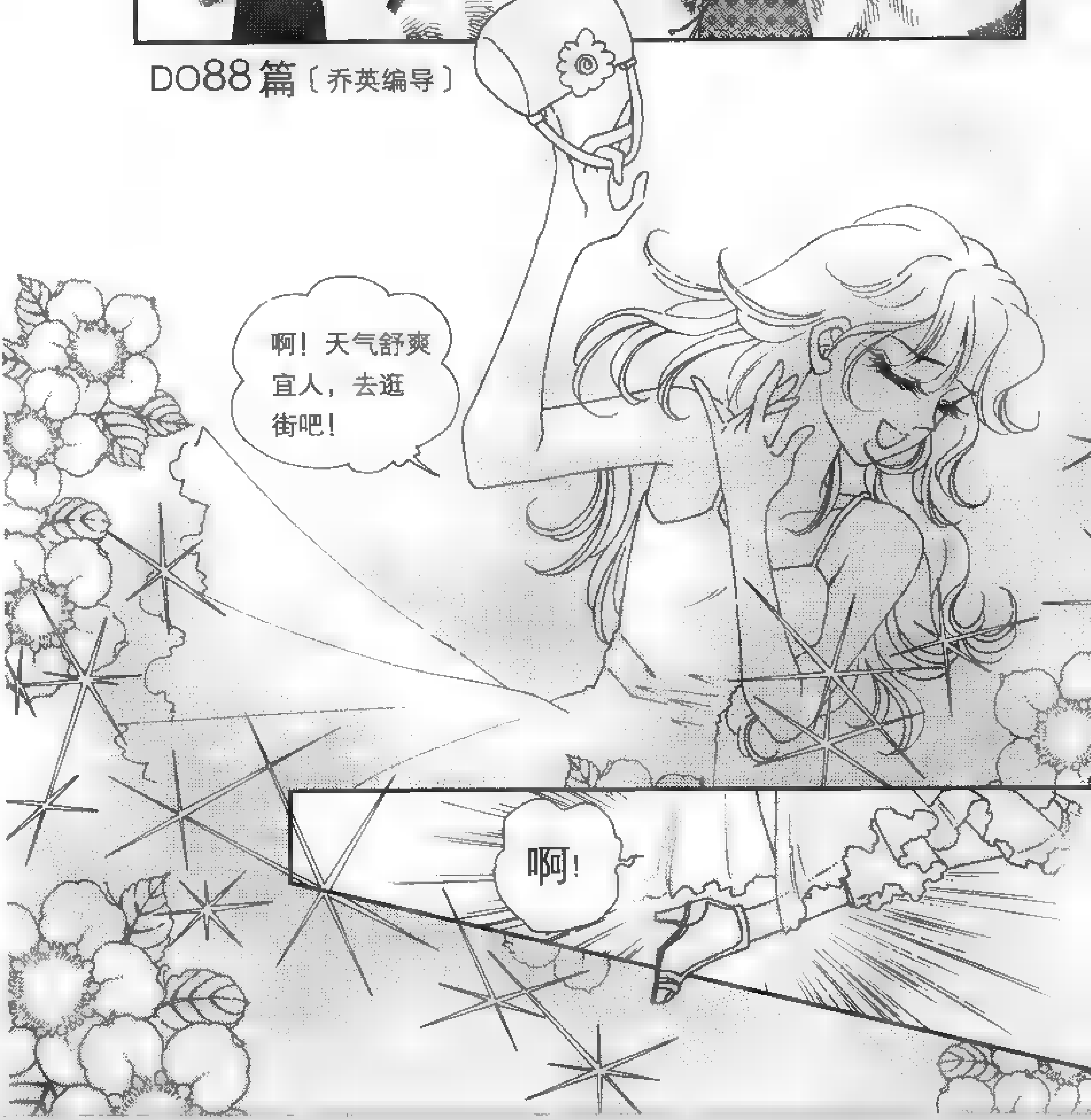



你不要紧吧？
我扶你起来。
谢谢！
你要去哪里？
想去买本书。
那就一起走吧！


这种最佳的分镜方式不错吧！
节奏明快，各种设定和场景都非常清楚，并且能吸引读者的注意力。
赶快试试自己的剪接技术吧！
必须反复练习喔！



DO88篇〔乔英编导〕




我摔跤了，好痛……
Baby，你没事吧？我来解救你。
这男子嘛把衣服敞开？裤子也要掉了，暴露狂吗？
还穿这么花的衬衫……


Baby，你愿意和我去看电影吗?
喔，我愿意跟随你到世界尽头!


前几天看了一部卡通片，启发了灵感，不错吧！
花衬衫？真不敢想像，怎么会有美感，这么差！
呜 呜
教坏小孩，要是学员们当真怎么办？
不可回收
把你流放！
大家注意：以上是错误示范。
如果这样画画，会被当成永远的笑话喔！



豪兰和乔英教学之立体与动作·动作篇

第二回 重心的原理

☆何谓重心和重心线

☆重心和平衡感



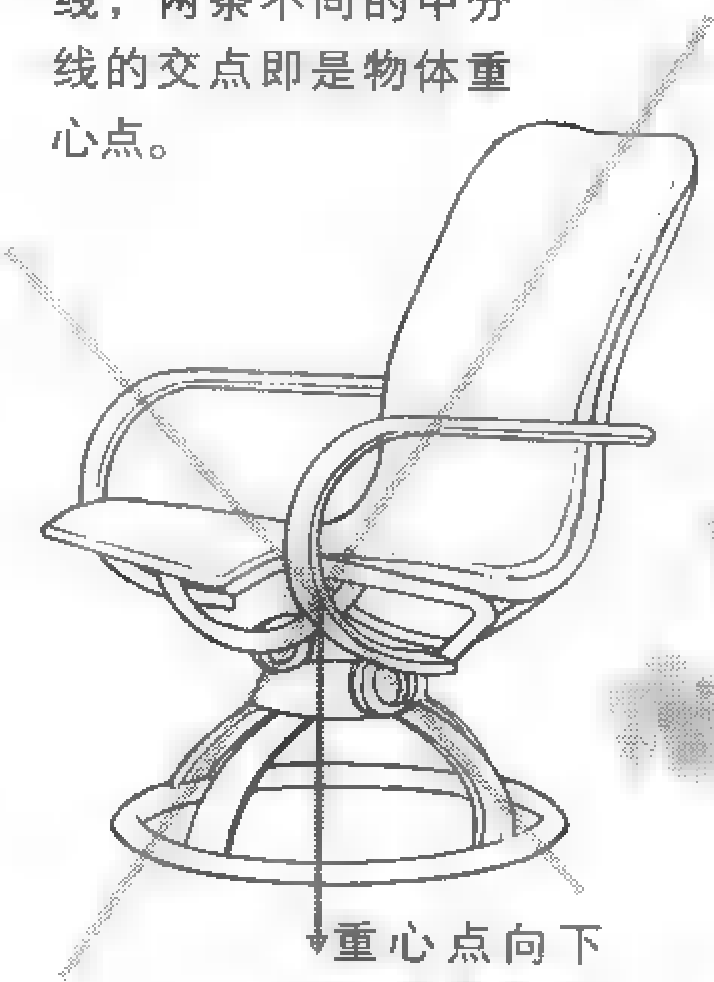


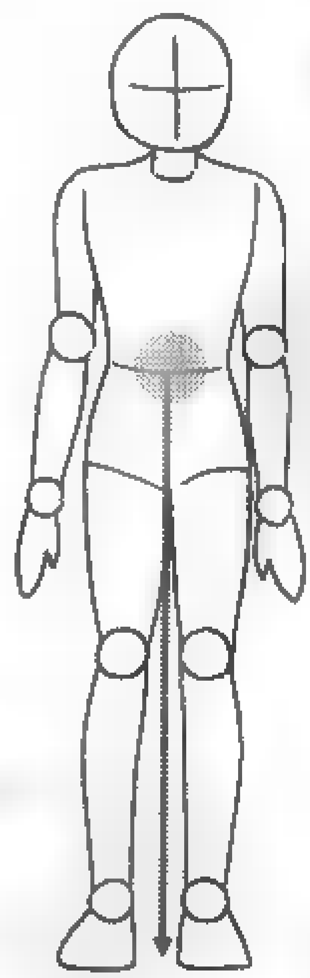




画重心线的方法：

画出物体大概的中分线，两条不同的中分线的交点即是物体重心点。





人体的重心点大约在腹部中央。

因为四肢的重量占身体的比例很小。

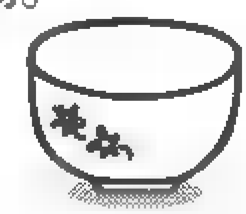




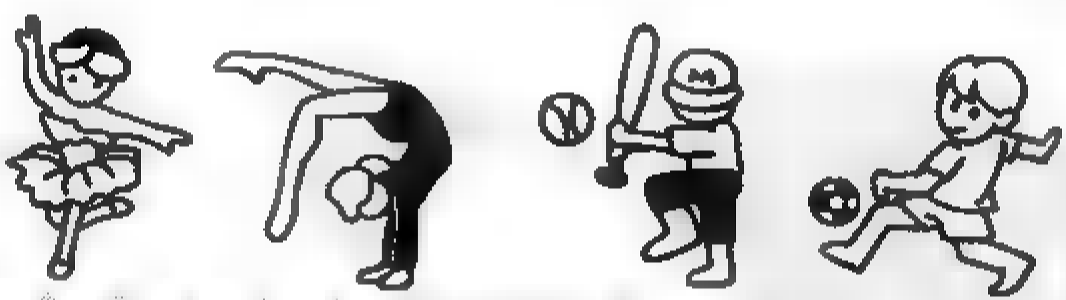
物体上小下大：
重心平稳，不易因外力而倾倒。



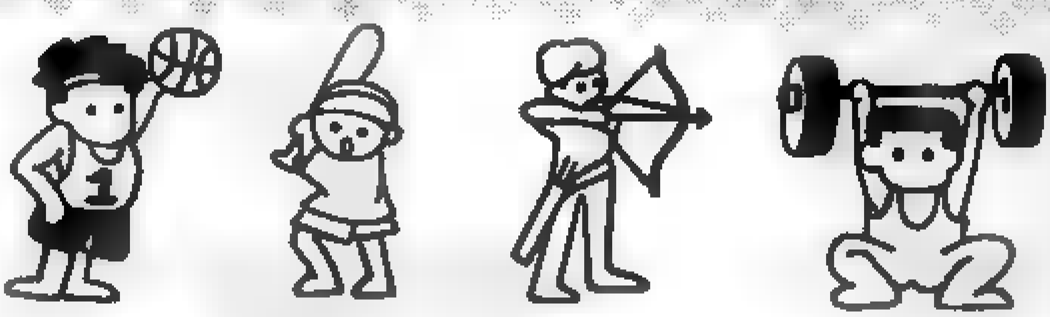
物体上大下小：
重心不太稳，容易因轻微外力而倾倒。



例如：
用单脚站立，重心不太稳。



脚步跨度越大，支撑点范围越大，重心相对而言较稳。




重心线偏物体底座的右边，物品即会向右倾倒。
啊！你说得好复杂，让我好晕哪！
暂停！
让我们来看看狐狐这个动作的重心稳不稳?
重心线在支点以外，所以狐狐的这个动作容易跌倒。
哎哟!
这就是重心线决定物体平衡的原理。
可恶的乔乔，竟然把我跌倒的情形当教材。


啊！
暂停！
可恶！绊倒你！
现在来看一下乔乔的重心线。
因为重心线在前面，所以向后面跌倒。
这是不对的，应该向前面跌倒。
可恶，早说嘛！害我跌两次！
这个原理！学会了吗？
咯咯！
现在才明白“螳螂捕蝉，黄雀在后”的道理。

这些都是重心很稳定的动作，试着找出动作的重心。



白色晨光\美梦
© 乔英

动作和重心的关系



歌儿＆蓝王\钢铁天使 © 游素兰

动作和物体连接时，如果有倚靠的情形，必须将两者结合在一起才会有稳定的状态。





素兰和乔英教学之立体与动作-动作篇

第三回 动作和重心的关系



☆由重心不稳所形成的动感

☆加强动作的速度




看看赛跑选手的起跑动作，
就可以明白动作的动感了。
短跑选手：讲究瞬间的加速，会使用特别倾斜的重心，动作的爆发力很强。
长跑选手：不需要急于一时，所以跑步动作重心比较平稳。
接下来看看跑步的动作啰！

乔英示范：

比较4种跑步动作的速度感。






动作更加前倾，重心移得更向前，有向前冲的快速动感。
支撑的左脚几乎离地（只有脚尖着地），这是截取动作的瞬间镜头。
动作虽然向前，身体却后倾，向前的速度加上向后移的重心，两者互相抵消后，就是突然停止的状态。

钢铁天使 © 游素兰



做任何动作时，身体
会自然协调成最平衡
的状态。

所以在画动作时，
自己照着摆动作，
就可以知道姿势正
确与否啰！



钢铁天使 © 游素兰



美梦 © 乔英

乔英示范：
跑和走的动作。



试着找出这些动
作的重心。

白色美梦＼美梦© 乔英



素兰和乔英教学之立体与动作·动作篇

第11回
动作的透视

☆人体的透视和远近感

☆突显动作的力道

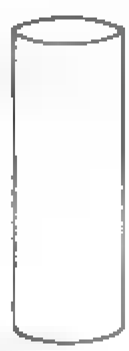






现在以圆柱体来讲解俯视角度和仰视角度的画法。

平视角度

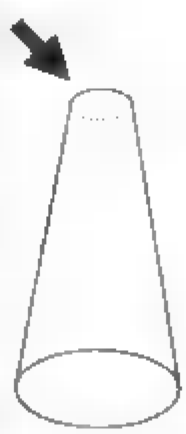




俯视角度：
利用圆锥体的立体感，画出从上向下看的视觉效果，物体的形状会有上大下小的错觉。

※可以看到物体的顶部。

仰视角度：
利用圆锥体的立体感，画出从下向上看的视觉效果，物体的形状会有上小下大的错觉。



※可以看到物体的底部。

仰视角度和俯视角度的应用



仰视角度的感觉：
威严、压迫感、壮大、轻视。



俯视角度的感觉：
柔弱、纤细、瘦小、畏惧。



菁英示范：
跪姿的3种视点角度。

平视角度的跪姿：

先画好平视角度的动作，再画出俯视角度的跪姿会比较容易。



俯视角度的跪姿：

从俯视的角度比较容易看出身体的前后位置。



要注意，胸部到腰部在视觉上的距离会缩短，是比较难处理的部位。

俯视的脸要应用到低头的基本画法。

齐英示范：

坐姿的3种视点角度。

平视角度和坐姿：



仰视角度的跪姿：

从仰视的角度看，身体部分会比较大，要注意修饰人物的体态，以免造成肥胖的感觉。

仰视的脸要应用到抬头的基本画法。



仰视角度的坐姿：

从仰视的角度看，不仅身体部分会比较大，膝盖到小腿的长度会变长，还要注意修饰骨架的比例。





俯视角度的坐姿：

从俯视的角度看，身体部分会缩小，膝盖到小腿的长度会变短，注意画好正确的骨架比例。


只要利用好画人体比例的木头人概念，就可以很容易地画出人体各种角度的立体感。
在画人物动作时，必须随时画出人体的空间远近感，这就是人体的透视。
如何画人体的透视呢?
其实很简单，只要把握好一点透视的原理。
一点透视的原理：前方（距离较近）的部分画大，后方（距离较远）的部分画小。
哪一张比较有立体感?答案当然是B。
A
B


这样不仅画出了
人体的立体感，
也处理好了
空间的透视
和深度关系！

火王 © 游素兰


虽然有时候
手的比例有
点夸张，
但是可以比
较容易地处
理好画面。



常常练习各种
动作的俯视角度、
仰视角度和人体
透视的画法，有助于分镜的运用喔！



特[redacted]&咏倩\火王
© 游素兰



乔英示范：
无助的女主角以俯视角度来处理，带的威胁性的坏人用仰视角度来处理，更增加了形势的紧张气氛。

蔷薇 \ 美梦 ©乔英



素兰示范：人体的各种角度和动作。

利用仰视角度的画法，将剧情的重点引导到地上的树枝上，使树枝成为接下来的重要物件。



一点透视的画法，加强人物扔出树枝的力道。

使用一点透视画法，空间感变得很强烈，而人物的身体向后延伸成一点，是难度很高的姿势。

歌儿＼钢铁天使 © 游素兰



歌儿＼钢铁天使
© 游素兰





使用稍微仰视的角度，加强景深的画面，充分表达剧中人物的畏惧、惊恐的表情，

从画面中可以清楚分辨出人物的强弱和情感的距离。

咏倩＆特莱斯＼火王
© 游素兰



用仰视角度来处理人物紧张激烈的情绪。


以蓝玉的俯视角度来显示蓝玉所注视的房子的高大、绚丽，也相对地把蓝玉渺小化了。
蓝玉＼钢铁天使 ©游素兰
咏倩＼火王 ©游素兰
以仰视角度来表达人物高兴、跳跃的情绪，这是常用的手法。
背景和人群也要以仰视角度来处理。

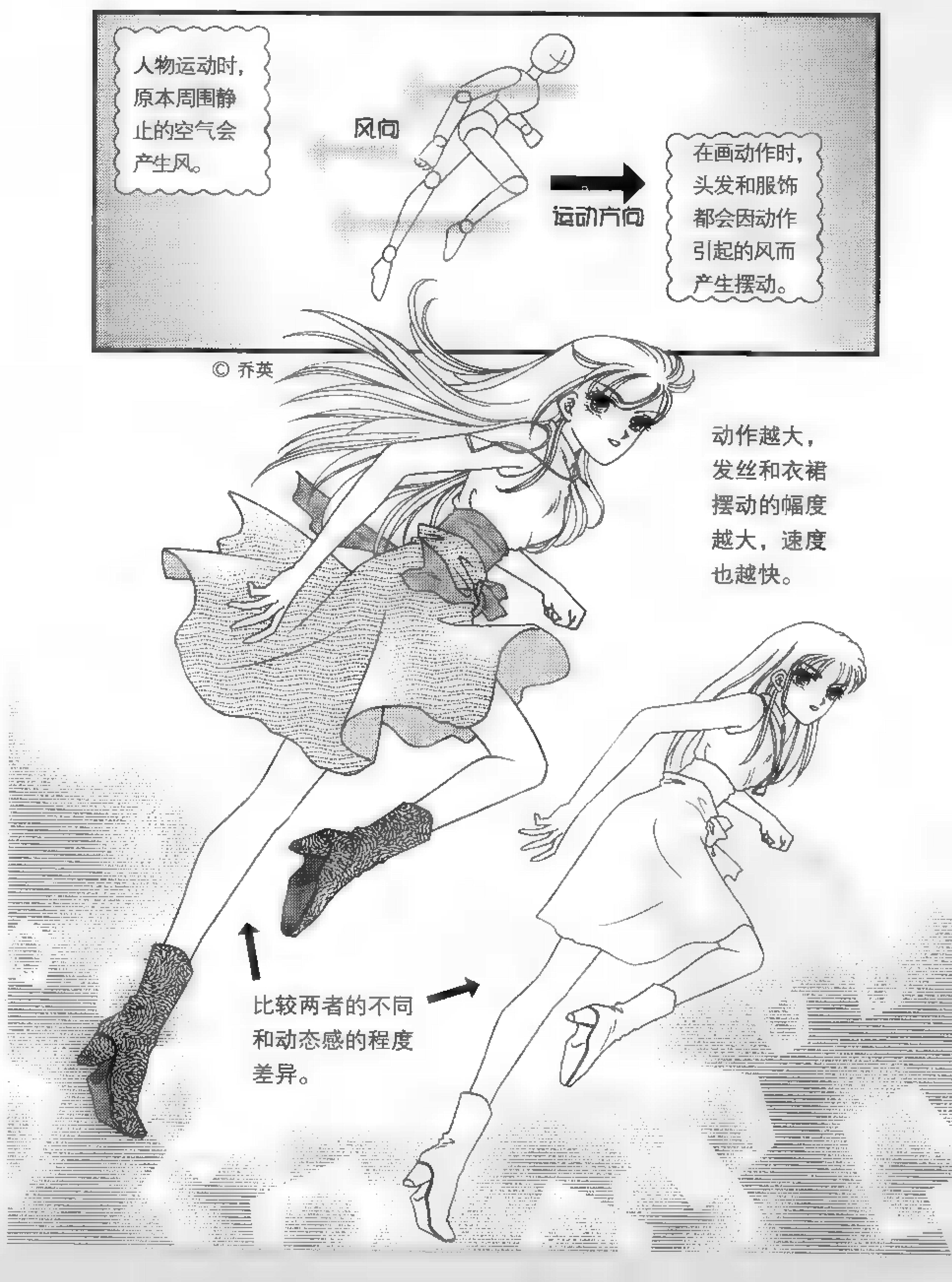
素兰和乔英教学之立体与动作·动作篇

第五回
发丝和服饰的配合

☆飘动带来的方向感
☆加强动作的速度感




头发的方向会因为发型、骨架和动作而改变。
紫星《美梦三》© 乔英
服饰产生皱褶的原因有：裁剪款式、重力或外力、动作。
咏倩《火王》© 游素兰
这些内容在《素兰和乔英教学之服饰与花草》中提到过喔！
赶快拿起书复习一下吧！



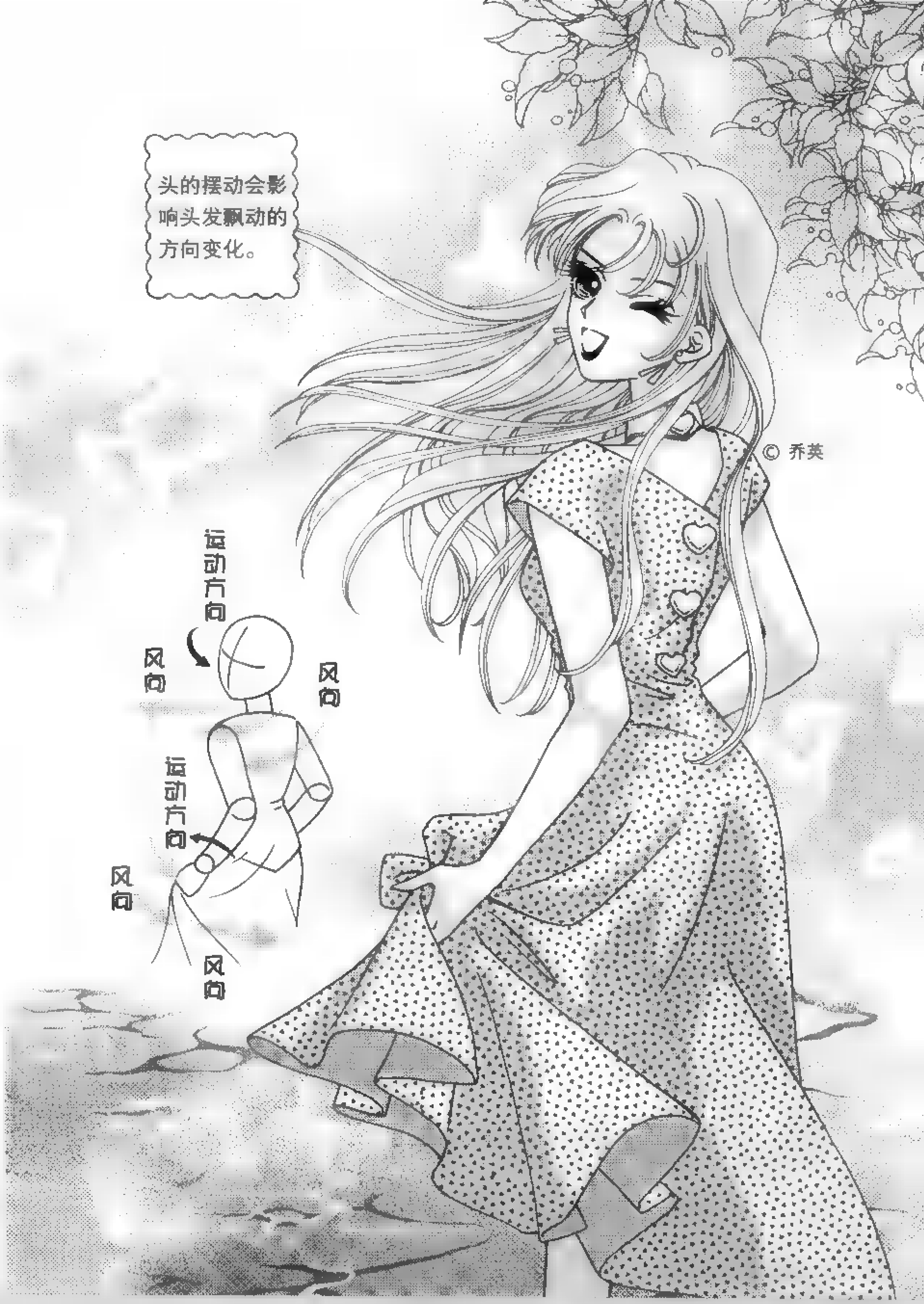
人物运动时，原本周围静止的空气会产生风。
风向
运动方向
在画动作时，头发和服饰都会因动作引起的风而产生摆动。
© 乔英
动作越大，发丝和衣裙摆动的幅度越大，速度也越快。
比较两者的不同和动态感的程度差异。



向前跑时，风会向身后吹，因而头发和衣饰会飘起。

画人物动作时，头发、衣饰和裙摆等这些轻盈、柔软的东西没有摆动，

就无法完整表达出动作的状态。


头的摆动会影响头发飘动的方向变化。
运动方向
风向
风向
运动方向
风向
风向
© 乔英



乔英示范：
用头发来表
现人物动作
或风向。



尝试用一些小动
作和发丝、服饰
的摆动，来搭配、
动作。



素兰和乔英教学之立体与动作·动作篇

第六回 运用效果线

☆调整画面的效果

☆运用辅助动作和速度线的方法




看影片时，快动作的地方会出现快速移动的模糊现象，这就是“残像”。
在漫画这种静态的平面艺术中，将高速移动的地方表现出来是一种高超技巧喔！
就是这些地方。
通常会以速度线或网点来处理，以表现“残像”的感觉。


如何将效果线运用到动作的“残像”里呢？
做法很简单：用效果线代替部分轮廓线。
可以运用自己的想像力来制作“残像”部分。
照着草稿画效果线来代替描线，其实并不难，
但是需要高度的耐心，慢慢地画。


麦兰示范：
综合速度线、激光线和刮网的辅助效果。
咔咔！
杀呀！

这里的集中刮网效果，不仅辅助表达了动作的状态，也起到了集中读者注意力的目的。

钢铁天使 © 游素兰





钢铁天使 © 游素兰

美梦 ©乔英







素兰和乔英教学之立体与动作·动作篇

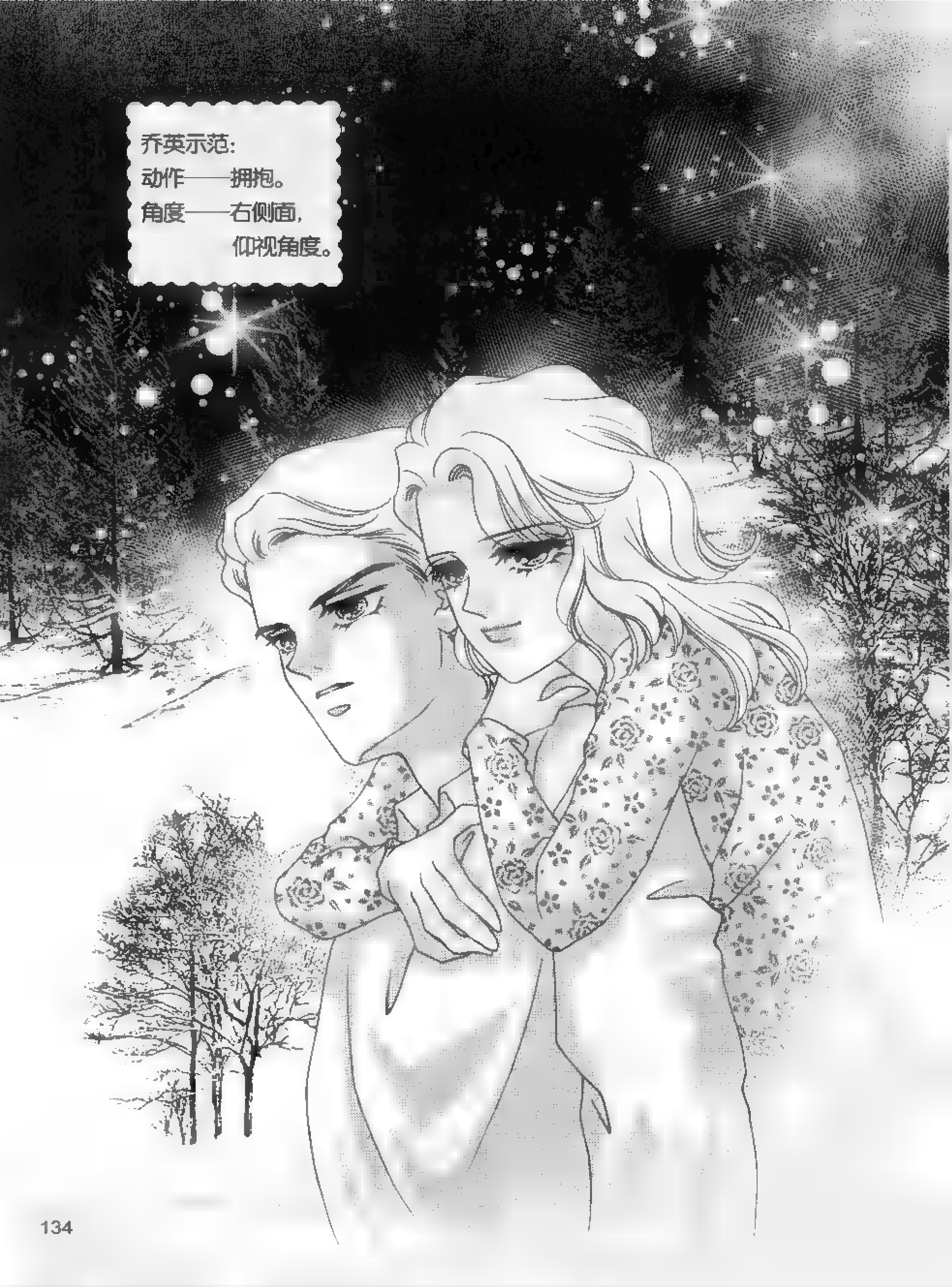
第七回 常用动作示范

☆最受读者欢迎的动作
☆同一个动作的不同角度






接吻、拥抱等柔情蜜意的动作，除了画好动作的要点外，
还必须注意两个人物的大小比例。
以头部来说，大致上女生的头部稍微小一点，看起来会比较娇弱。
要复习关于标准人体骨架的内容喔！
男性的肩宽约为2～3倍头宽


乔英示范:
动作——拥抱。
角度——右侧面,
仰视角度。

乔英示范：
动作——拥抱。
角度——正前方，
平视角度。



乔英示范：
动作——拥抱。
角度——右侧面，
俯视角度。

这3张拥抱动作的示范为同一动作，让大家比较一下不同角度的画法。





乔英示范：
动作——拥抱。


亲吻是非常亲密的动作，通常会出现一正一背，或两者皆侧面的镜头。
施一点爱情魔法吧！
加果亲吻时两个都正面，那是啥情形？
尚轩&陈倡\火王
©游素兰



乔英示范：
拥抱与亲吻
的动作。





素兰示范：
拥抱动作的
各种角度。



画同样的动作，如果能练好各种角度的画法，

对于推演剧情、处理人物情绪和搭配画面，有很大的帮助。

特莱斯＆珊诺＼火王
© 游素兰



狂龍國際出版

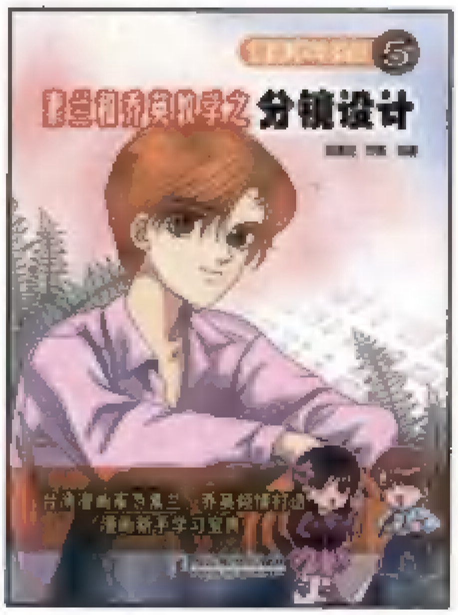
策划 陈昇 郭发明









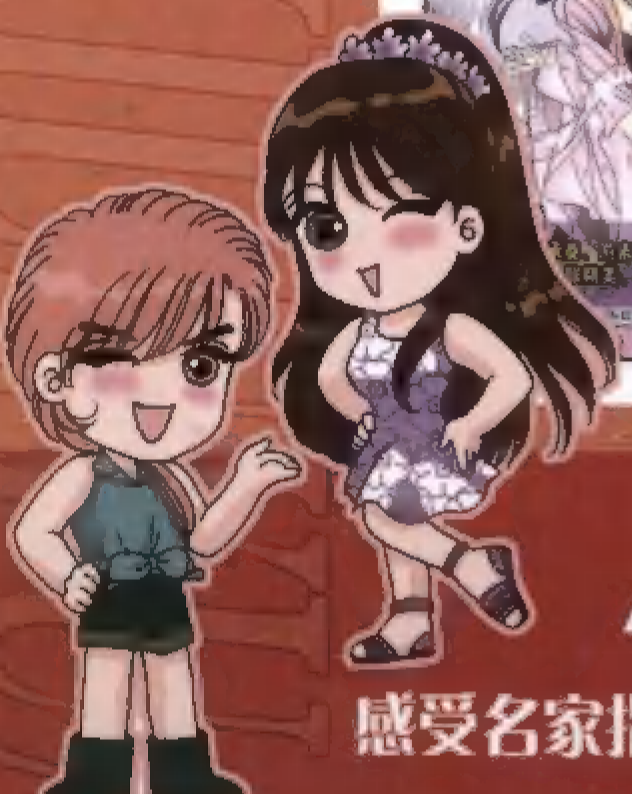












▲从最简单的开始学！

感受名家指点，成就漫画达人！

分类建议：动漫/动漫技法

人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn

ISBN 978-7-115-21155-2

定价：18.00元